

EXCLUSIF !

HEROES OF THE LANCE
OPERATION WOLF
VIVRE ET LAISSER MOURIR
944 TURBO CUP
CYBERNOID II
RAMBO III
PACMANIA
TITAN

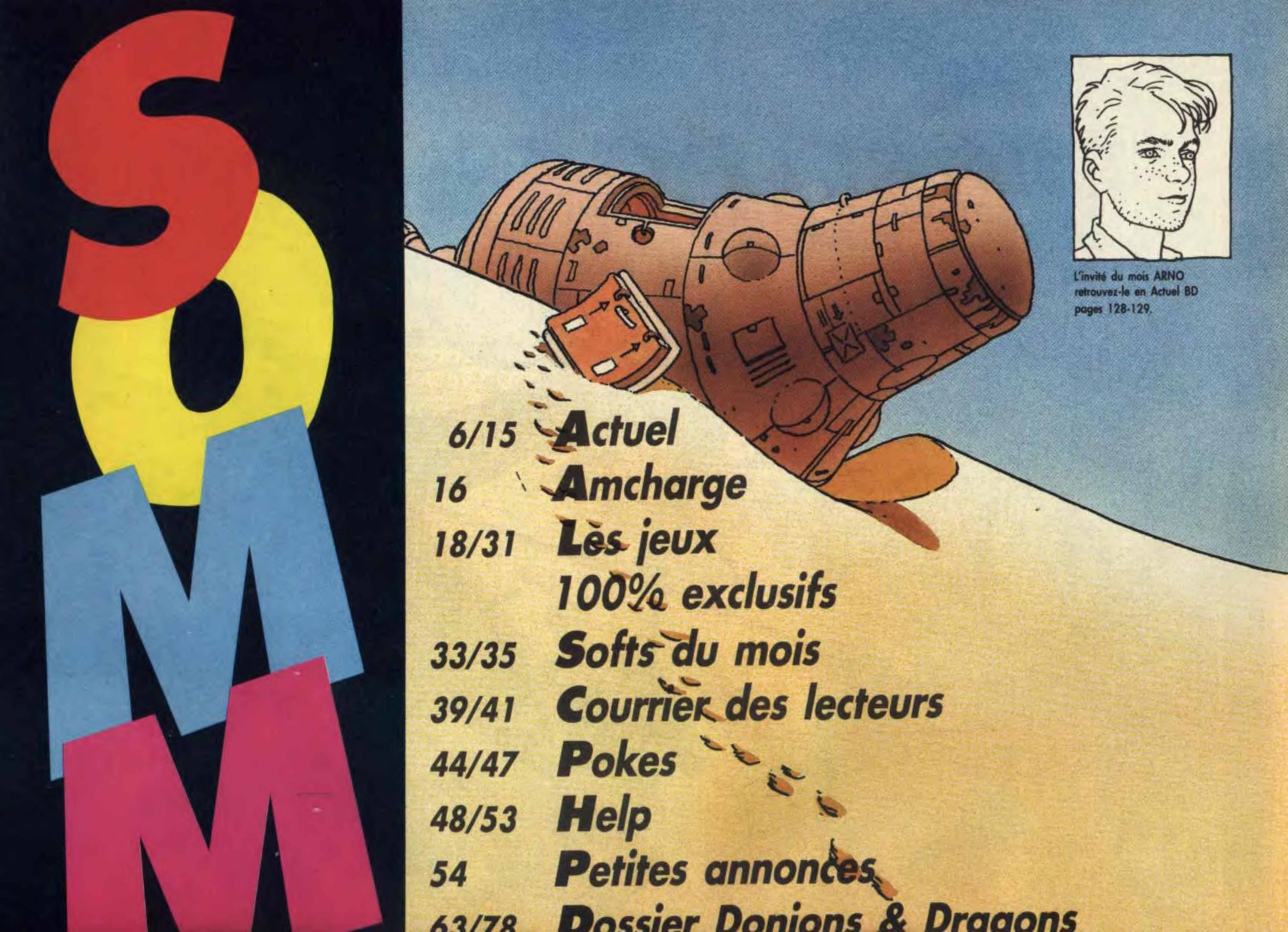
POSTER OPERATION WOLF

MISS X A AMSTRAD EXPO 88

N°9 21 F
MENSUEL
NOVEMBRE 88

DOSSIER DONJONS & DRAGONS

M 2256 - 9 - 21,00 F
3792256021003 00090



L'invité du mois ARNO retrouvez-le en Actuel BD pages 128-129.

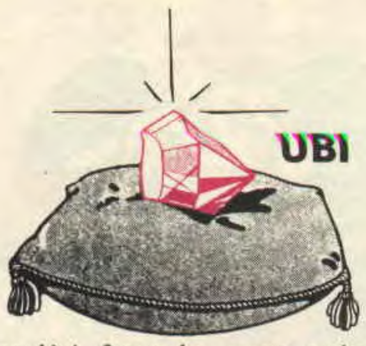


©Les Humanoïdes Associés

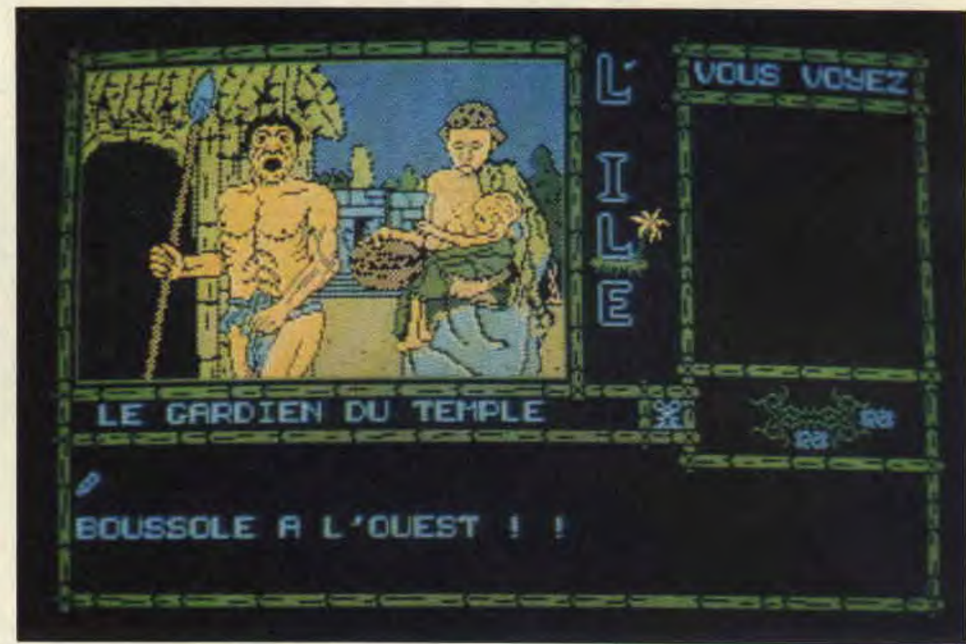
Ce numéro comprend un encart d'abonnement pages 38-39, un encart AMSTRAD pages 70-71, et un poster OPERATION WOLF en page centrale.

AMSTRAD CENT POUR CENT est une publication de **MEDIA SYSTEME EDITION**
53, Av. Lénine 94250 GENTILLY Tél. 49.85.05.05
Directeur de la publication : Alain KAHN
Rédacteur en chef : Philippe MARTIN
Rédacteur en chef adjoint : Pierre VALLS
Chef de fabrication : Sabine CHAVANNE
Secrétaires de rédaction : Stéphanie MORDRET, Michel NAU
Rédaction : Robert BARBE, Denis JARRIL, **Ont participé à ce numéro** : Léopold BRAUNSTEIN, Brice DEFEYER, Patrick GIORDANO, Philippe HELLOUIN de MENIBUS, MAX Les Humanoïdes Associés, SEPTH, ARNO, COUCHO.
Couverture : **ARNO**
Permanence telephonique tous les mercredis de 9h à 18h
Concept visuel : Didier LEVALLOIS - **Administration** : Sylvie BRUTINAUD - **Photocomposition** : KASS Tél. 42.94.05.15 - **Maquette** : Nathalie LEGAY - **Photogravure** : CSM Tél. 47.41.86.61 **Impression** : I.E.I. Lisses
Média Système Edition est une société totalement indépendante d'Amstrad International. (Tout droit de reproduction réservé pour tous pays)
SA au capital de 250.000 F. RCS Créteil B 341 547 024. Commission paritaire n° en cours. Distribution N.M.P.P. Dépôt légal Janvier 1988. Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

PUBLICITE : **Tél. 45.34.32.44**
Chefs de publicité : France MOCQUERY, Nicole VIERS
Assistants : Mona FATOUHI, Laurent ZELLER
Service abonnements : Mona FATOUHI - Tél. 45.34.32.44 - France et communauté postale: 1 an/11 numéros: 231 FF.
Par avion: Europe: 310 FF - Dpts outre-mer, Andorre, Monaco: 360 FF. Territoires outre-mer: 420 FF. Afrique: 380 FF.
Ce numéro a été tiré à 70.000 exemplaires.









La société française nous prépare quelques "ubijoux" pour la fin de l'année. On commence très fort avec l'Ile ; eh oui, le programme d'aventures d'Alain Massoumipour et de Laurent Théron n'aura pas mis longtemps pour trouver un distributeur. Rappelons que les deux compères se sont connus grâce à *Amstrad Cent Pour Cent*, c'est vous dire si on est fiers !!! Le programme tient sur une disquette, il est donc réservé aux possesseurs d'un lecteur de disquette. Bon, ça se passe sur une île, tous les graphismes du jeu sont en mode 1 et en quatre couleurs, chaque lieu est sonorisé, l'évolution dans le jeu se fait grâce à un analyseur syntaxique classique et... je ne vous en dis pas plus !!!

L'intrigue est du genre costaud et vous permettra de passer quelques heures avec des valises sous les yeux. J'aime particulièrement la musique de début de jeu ; elle est composée par Alain. L'écran de présentation est celui avec lequel Laurent s'était brillamment illustré dans le concours écran d'*Amstrad Cent Pour Cent*. Voilà un produit d'Ubi qui va faire un tabac, car beaucoup parmi vous sont très friands de jeux d'aventures en français.

Essai plus que complet le mois prochain.

Quelque part dans la page, il doit y avoir des écrans de Puffy's Saga, qui est un jeu très mignon et très amusant, à mi-chemin entre le gauntlet et le pacman ; les héros du jeu sont des petites baballes rebondissantes. Vous trouverez aussi dans le journal un magnifique dossier sur les jeux de rôle avec, entre autres, tout ce que vous devez savoir sur les héros de la saga DragonLance et qu'aucun autre canard ne vous dira.

Bon, justement, à propos de jeux de rôle, c'est Ubi qui adapte sur toutes les bécanes du marché le jeu Pool of Radiance, qui est un jeu d'aventures reprenant les règles d'AD & D. Ubi Soft recherche donc des programmeurs fous et des graphistes géniaux qui connaissent le monde d'AD & D de préférence !! Autre chose, et là, je sens que ça va vous plaire, Ubi Soft recherche aussi des TESTEURS DE JEUX à plein temps. Ils devront bien connaître plusieurs machines et leurs capacités, être bidouilleurs et connaître au moins le Basic de la machine (plongez-vous dans les manuels, bande de flemmards !!!!) ou son système d'exploitation. Donc, vous vous adressez à Ubi Soft pour ces boulots.

Je n'ai pas encore fini ; Exit, le génialissime jeu d'aventures, est désormais disponible en cassette. Il a un peu souffert, et des concessions ont dû être faites pour qu'il tienne dans la mémoire du CPC. Il a été découpé en trois parties, et les graphismes ont été simplifiés. Il reste tout de même un excellent jeu d'aventures, beau et passionnant.

Laurent Boucher, le graphiste d'Exit justement, travaille toujours à la conversion des graphismes de Defender of The Crown sur CPC. Le résultat est époustouflant et, puisque c'est le compère Brice Rive, auteur d'Exit avec Laurent, qui s'occupe de la programmation, cela risque d'être étonnant et détonant !! Bref, on est impatient de jouer à Defender of The Crown version CPC.

SEIGNEUR DE FER



Alors petits veinards, vous allez enfin pouvoir saliver devant les premières images de Iron Lord sur votre machine favorite. Et il y a vraiment de quoi se réjouir. Faut-il que je vous rappelle l'histoire de ce futur merveilleux soft ? Bien, mais très rapidement alors. Vous êtes un jeune chevalier récemment adoubé par le roi de France et vous désirez vous faire une grande réputation. Pour cela, il faudra passer un certain nombre d'épreuves comme le tir à l'arc, le bras de fer et surtout le combat à l'épée ; et, tenez-vous bien, ce dernier se sera en trois dimensions. Franchement, vous avez vu ce graphisme ! On peut dire que les programmeurs d'Ubi Soft se sont un peu cassé la tête ; voilà des jeux comme on aimerait bien en voir tous les jours. Entre ça et Defender of the Crown, les fans du Moyen Age vont être gâtés.



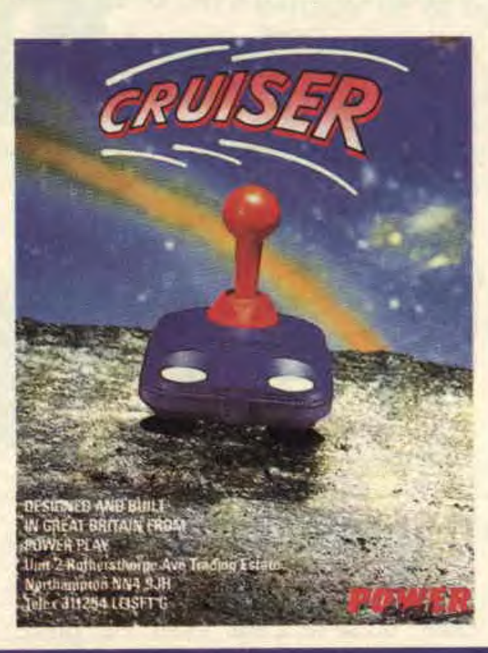
EXXOS NOS PRIERES

L'intégrisme religieux aurait-il encore frappé dans le crâne déjà plein de délire de ce bon monsieur Ulrich ? Nous avions pourtant été prévenus plusieurs jours à l'avance de cet attentat odieux, mais nous ne pouvions y croire ! Nous étions conviés, mes petits camarades de la presse micro et moi-même, à une cérémonie en l'honneur d'Exxos, la nouvelle divinité des jeux qui inspire les fous de Ere Informatique. Au cours de cette cérémonie - qui avait pour but de remercier Exxos de l'inspiration qu'elle avait insufflée à Remi Herbulot pour son nouveau jeu, Purple Saturn Day, sorte d'Olympiade galactique -, un ordinateur devait être immolé par l'ignoble prêtre Ulrich 1er, après une série d'incantations au dieu que la foule en délire psalmodiait sans cesse. Tout à coup, ce fut l'horreur ; le prêtre s'acharnait sur un pauvre petit corps sans défense, enfermé dans un sac plastique pour éviter que ses composants n'éclaboussent la foule des fidèles. C'était le corps d'un pauvre CPC 664 sur lequel les coups de masse pleuvaient. Et lui, fièrement, ne bronchait pas. Pas le moindre petit accès disque pendant la cérémonie, il semblait s'être résigné. J'ai appris après la cérémonie, de la bouche même du prêtre qui officiait, qu'il était déjà mort - son lecteur de disquette



était déjà fusillé depuis belle lurette -, et que c'était plus symbolique qu'autre chose, puisqu'il avait servi à l'élaboration de la version CPC de l'Arche du Captain Blood (Cf. numéro 4 d'*Amstrad Cent Pour Cent).* Malheureusement, j'ai bien peur que ces fous recommencent à chaque sortie d'un nouveau soft. Et c'est pourquoi je pose la question cruciale :" Mais que fait la police ?"

UNE CROISIERE A BORD DU CRUISER



Ce nouveau joystick de Power Play, avec son look de vaisseau de l'espace, ne paraît pas faire partie de l'élite. Je m'explique : certes, il possède des options intéressantes, telles qu'une bague permettant de régler la tension du manche - à priori, c'est une bonne chose -, mais la différence entre les trois réglages n'est pas vraiment sensible . Bien sûr, il a cinq microswitches, un double bouton de tir qui ne répond pas trop mal, et son manche est composé d'un tube d'acier de huit millimètres. Cela ne nous donne pas pour autant une impression de solidité à toute épreuve. La coque, d'un beau plastique bleu, ne pourrait pas résister à une charge de Sined enragé, mais qui résisterait à une telle charge ?

CINQUIEME FESTIVAL DU SUPER 8 FANTASTIQUE

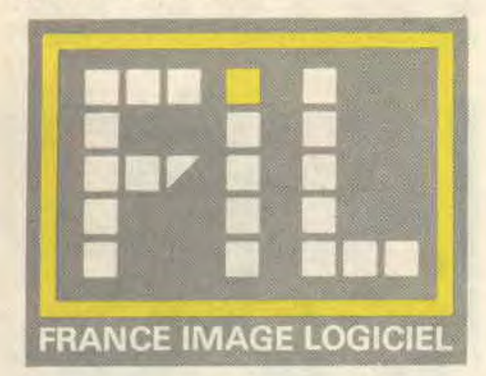
Il y avait foule pour venir applaudir, ou huer, les efforts des cinéastes en herbe français. Une trentaine de courts métrages passaient de la parodie hilarante (*Handicapman II*, gros succès) à l'animation fantastique (*Création*, prix du public). Outre les deux précités, certains films justifiaient le déplacement : *Crazyland* d'Eric Charbonnel, clip gore aux effets surprenants, *Circus*, prix du scénario, *Mongolitos*, un délire de (très) mauvais goût dans une sanisette, ou *Massacre au débouche-chiotte*, qui remportait le prix du journal *Mad Movies*, organisateur du festival. Un festival important puisque motivant la création d'un genre souvent méprisé. Notons la présence dans le jury du dessinateur Moebius, de retour de son long périple américain. Et rendez-vous next year.





FIL : UN CABLE A LA PATTE

Nous venons d'apprendre que la société FIL était en cessation de paiements. Lorsque ces lignes paraîtront, le tribunal de Commerce aura rendu son jugement. On ne saura qu'à ce moment-là ce qu'il adviendra de cette société.
Comment FIL en est-il arrivé là ? Il semblerait que le problème vienne de la société de distribution Câble, qui est une filiale de FIL. Cette société aurait eu des problèmes de mévente avec certains logiciels, ce qui aurait obligé FIL à la renflouer. Un des actionnaires de FIL refusant de soutenir celle-ci, et devant l'impossibilité de mettre en place une solution de redressement, les dirigeants de FIL se sont donc déclarés en état de cessation de paiements.
Mais en quoi cela peut-il toucher les utilisateurs d'Amstrad ? Il faut savoir que, en dehors de la production propre de FIL - qui n'a jamais été de très bonne qualité mais qui devait changer avec la sortie prochaine de jeux d'un niveau plus qu'honorable -, cette société distribuait un certain nombre d'éditeurs étrangers d'excellente qualité, comme Activision, Telecomsoft (Firebird, Rainbird, Silverbird), ainsi que de nombreux autres. Il paraît que leur distribution va continuer d'être assurée (espérons-le). En tout cas, on ne peut pas se réjouir de voir disparaître une société d'édition, quoi que l'on puisse penser de ses softs. En effet, mieux vaut de mauvais softs que pas de soft du tout.



LE MANOIR SUR CPC

Le manoir de Mortevielle est une intrigue policière très célèbre sur Atari ST et Amiga pour la qualité de son scénario et, surtout, parce que c'est un jeu parlant. C'est fait par une société française qui s'appelle Lankhor, et l'adaptation sur CPC est pratiquement terminée. Ce devrait donc être le premier jeu d'aventures avec synthèse vocale sur CPC. Hautement intéressant, non ? On vous en reparle plus en détail le mois prochain.

MARION VANNIER MANAGER DE L'ANNEE 1988

On ne présente plus Marion Vannier, le P-DG d'Amstrad International (France). Elle est la lauréate du prix Veuve-Clicquot 1988. Non, on ne rigole pas, ce prix, qui honore la femme d'affaires française de l'année, est attribué par plus de mille personnalités du monde des affaires. Marion Vannier recevra donc un pied de vigne du vignoble Veuve-Clicquot, une réplique en argent du tastevin qu'utilisait madame Clicquot et une caisse de bouteilles de champagne Veuve-Clicquot. Suprême honneur, le P-DG d'Amstrad est admise désormais dans le Cercle des amis de la Veuve. Pour les compliments et pour les collectionneurs d'étiquettes de grands vins, vous pourrez rencontrer Marion Vannier pendant l'Amstrad Expo.

LEGEND SOFTWARE

C'est le nom d'une nouvelle boîte de création de logiciels ludiques. Sa carte de visite : la Chose de Grotemburg, sur Amstrad CPC. Moyenne d'âge : pas lourd, environ vingt ans.
Bref, ce sont des jeunes gens qui se sont installés à Rennes et ont créé leur propre boîte. Leur objectif est de développer des produits avec des scénarios en béton et, de préférence, avec une trame historique étudiée de très près. Un de leurs produits phares sera les Portes du temps, qui est en cours



de développement sur Amiga. Ils s'intéressent essentiellement aux machines 16/32 bits et, éventuellement, déclineront les softs sur CPC. Les photos d'écran que vous voyez par là sont celles de Skyx, un jeu reprenant le principe du Quix d'arcade, dont le CPC avait été privé jusqu'à présent. Le soft est de qualité et a été remanié côté scénario avec une grosse dose d'heroïc fantasy. Sur la photo et de gauche à droite : Alain Selo (graphiste sur les Portes du temps), Didier Quentin (directeur artistique), Nicolas Gohin (programmeur), Olivier Morazé (directeur commercial) et Fabrice Dubois (graphiste sur les Portes du temps).



LES MAGNETOSCOPES AMSTRAD SONT HYPER BRANCHES

L'hebdomadaire TV-Magazine offre depuis peu une solution très pratique pour la programmation de vos magnétoscopes. Les données nécessaires à l'enregistrement d 'un film sont intégrées dans un code barre. Si votre magnétoscope est équipé d'un lecteur de codes barres, cela vous évitera de fastidieuses programmations. Justement, les magnétoscopes Amstrad sont désormais équipés d'un lecteur de ce type, qui a été intégré dans la télécommande. Il suffit de lire le code dans le magazine puis de l'envoyer au magnétoscope grâce aux infrarouges. Durée de l'opération : quelques secondes.

L'AUTRE BARBARIAN

Oui, il existe un autre programme qui s'appelle Barbarian : il n'est disponible pour l'instant que sur Atari ST et Amiga, sur lesquels il a connu un beau succès. Il s'agit d'un programme d'aventures-arcade, entièrement géré par icônes avec une superbe animation et des graphismes très beaux. La société qui réalise ce produit s'appelle Psygnosis et a annoncé son adaptation sur CPC, ainsi que l'adaptation de Terrorpods, son autre produit phare.

LE CLUB FRANCAIS DU LOGICIEL

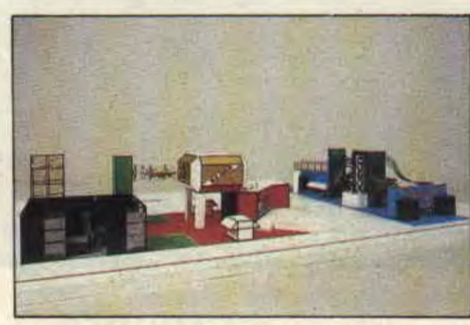
Un nouveau club pour CPCistes vient d'être créé. Il vous propose des ordinateurs, des accessoires, des périphériques et des livres d'initiation que vous pouvez choisir sur catalogue. A noter qu'il n'est pas nécessaire d'adhérer au club pour bénéficier des tarifs indiqués sur le catalogue, mais que les adhérents auront droit à de belles ristournes. Enfin, si vous écrivez de la part d'*Amstrad Cent Pour Cent*, vous aurez droit à une surprise. Pour tout renseignement, écrivez à l'adresse suivante : Club français du logiciel, 17, rue de la Prévoyance, 93300 Vincennes.

LE CLUB UBI SOFT POUR AMSTRAD CENT CENT DONJONS & DRAGONS

Pour tout savoir sur la fabuleuse saga de Heroes of The Lance, pour avoir des infos supplémentaires concernant les adaptations sur micro du monde fascinant de Donjons & Dragons, Ubi Soft et *Amstrad Cent Pour Cent* ont le plaisir de vous annoncer la naissance de leur club Donjons & Dragons. Vous retrouverez au fil des mois dans votre magazine préféré des reportages sur l'évolution des différentes adaptations micro réalisées par Ubi Soft qui, de son côté, organisera des concours et mettra à votre disposition un catalogue complet de la saga de DragonLance...

AMSTRAD EXPO 88

Vous ne devez sous aucun prétexte manquer l'Amstrad Expo 88, qui se présente déjà comme l'événement majeur de l'année micro. Les nouvelles machines Amstrad seront présentes et vous pourrez rencontrer de nombreux éditeurs professionnels, ainsi que tous les éditeurs ludiques dont la liste suit : Cobra Soft, Loriciels (sur le stand Loriciels il y aura, tenez-vous bien, des bornes d'arcade Porsche 944 Turbo, la véritable Porsche 944 de René Metge, et René Metge lui-même, qui dédicacera les softs Turbo Cup). Titus sera présent avec son génialissime Titan et Galactic Conqueror. US Gold France sera là, avec un méga stand hyper géant à tomber par terre (voyez la photo de la maquette du stand) ; il représentera les marques Access, Digital Integration, Epyx, Gremlin, Go !, Hewson, Imagine, Incentive, Magic Bytes, Melbourne House, Ocean, Outlaw, Palace Software, Virgin-Leisure Genius. Vous y trouverez également des bornes d'arcade, des concours, une tour de verre, un mur géant d'écrans vidéo et une régie vidéo, un disque-jokey hyper branché, etc. Ubi Soft présentera toutes ses dernières nouveautés sur CPC et, croyez-moi, elles sont sublimes !



Nous serons là nous aussi, avec des bornes d'arcades, et nous organiserons un challenge arcade sur Thunderblade. Le meilleur des challengers sur notre stand défendra les couleurs de Miss X dans un affrontement avec le meilleur des challengers US Gold. Y aura du sport !!! Vous pourrez essayer d'approcher Miss X, défier Sined le Barbare, discuter Pokes avec Robby et causer simulation avec le maître Lipfy.
Ah, j'oubliais, les fleurs préférées de Miss X sont les roses et les narcisses...

SALUT AU NOUVEAU CPC ET AMSTAR

CPC, le journal technique, et Amstar, le journal ludique, ne font plus qu'un. Le journal change ainsi de look pour une formule plus moderne. La revue "souvent copiée, jamais égalée" devrait ainsi le rester encore longtemps...

DES PHOTOS CPC

La rédaction tient à vous signaler que toutes les photos d'écran que vous pouvez contempler dans notre journal sont des photos prises sur Amstrad CPC. Autre chose, tous les tests de jeux en exclusivité sont des tests réalisés sur Amstrad CPC et non sur Atari par exemple... Là, c'est sûr, sur ce point-là, on ne va pas les copier.

HEWSON JE T'AIME

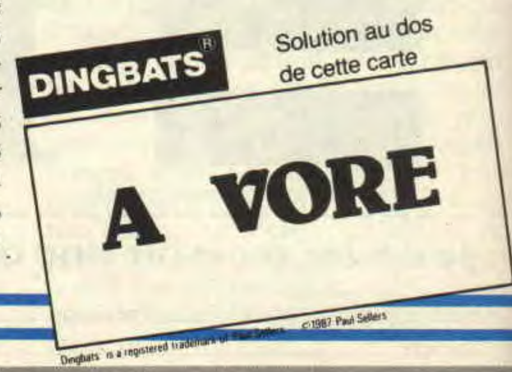
Ce mois-ci, nous vous présentons le dernier soft du génial Rafaelle Cecco. Bien. Et après ? Après, c'est Eliminator, un jeu très speed et en 3D où vous foncez sur une route en dégageant tout ce qui se trouve sur votre chemin. On attend toujours Netherworld, qui devrait sortir incessamment sous peu chaque mois, donc on se fait pas de soucis.

LES NOUVELLES NOTES

Notre système de notation a évolué. Toutes les notes sont maintenant des pourcentages et la note finale est la moyenne de ces dix pourcentages attribués aux graphisme, son, scénario, etc. Cela nous permet de noter un jeu avec plus de précision, et moins nombreux seront les jeux avec une bonne note. Par contre, les softs qui obtiennent une note finale de 91 % ou plus se verront tamponnés de notre label. Ainsi, vous pouvez acheter un jeu frappé du label 100 % les yeux fermés ; c'est nous, les spécialistes, qui vous le recommandons, donc pas de problèmes. Nous pensons que cela devrait vous plaire.
Vous vous apercevrez à la lecture de ce numéro que certains softs ne sont pas notés ; c'est délibéré car ces softs n'étaient que des préversions ou des versions incomplètes ; nous avons donc préféré ne pas mettre de note définitive pour ces jeux, que nous vous présentons quand même, actualité oblige.

DINGBATS

"Le jeu fou qui rend dingue", annonce la notice. En tout cas, un jeu de culture, sur les mots, assez astucieux. Voyez ceci : "A VORE" (réponse : "à votre" sans t !) ou bien "SAVONG" (savong de Marseille eh ! putaincong !).



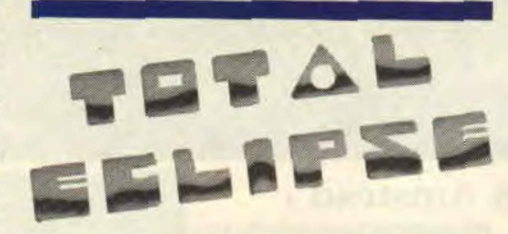
CHRIS, PAUL ET LES AUTRES

Incentive, c'est six personnes dont deux programmeurs ; nous avons rencontré Chris Andrew et Paul Gregory. Chris est programmeur sur Amstrad, Spectrum et PC. Paul supervise le travail de l'équipe Incentive. En fait, ce sont eux qui sont venus nous voir avec une préversion de leur prochain jeu en freescape : Total Eclipse, dont vous pouvez reluquer les photos.
Nous sommes allés bouffer à la pizzéria du coin ; nos deux Anglais ont chacun pris une pizza reine et l'ont trouvé pas dégueu. On a profité du fait qu'ils avaient la bouche pleine pour leur poser quelques questions.
Incentive est une petite société dont les programmeurs sont Chris, présenté plus haut, et Sean Ellis, qui travaille sur les versions pour Atari et Amiga des produits en freescape.
Avant la sortie de Driller, premier produit en freescape, il y avait bien longtemps que l'on n'avait entendu parler d'Incentive. La société s'était fait connaître grâce à the GAC ou the Graphic Adventure Creator. Un utilitaire de création d'aventures graphiques comme Jade de MBC. Ce produit s'est bien vendu en Angleterre (plus de 70 000 ventes) et a permis à la société de vivre pendant le développement du freescape. Effectivement, le système de représentation en trois dimensions et en face pleine a été mis au point en quatorze mois de programmation sur CPC, et presque deux ans se sont écoulés depuis l'idée de base jusqu'à la réalisation finale.
Les gentils gens d'Incentive voulaient créer des jeux dans lesquels le joueur se trouverait sur les lieux mêmes de l'action. Un jeu dans lequel vous pourriez faire le tour d'une maison pour voir ce qui se passe derrière. La chose a donc été développée sur CPC, et dans les 42 ko de mémoire disponibles de la machine, le freescape proprement dit occupe 20 ko, les datas de tous les objets graphiques demandent 10 ko, et, enfin, le code du jeu, c'est-à-dire la gestion du clavier, les sons, les messages, etc. prennent 10 ko environ. Le résultat est impressionnant. A chaque nouveau jeu en freescape, le système est optimisé, les routines sont revues et repensées par Chris !! Quand j'ai demandé à Chris quels étaient ses jeux préférés, il m'a répondu qu'il ne jouait pas. Par contre, Paul aime beaucoup Boulder Dash et Tetris, et récemment c'est Starglider II qui l'a passionné. Revenons au freescape ; pour chaque



lieu est dessiné un plan de face, un plan de côté et un plan de dessus ; les changements de plan sont des calculs mathématiques. Les premières ébauches de salles et de lieux sont représentées grâce à des briques Lego.

Chris a créé un éditeur de freescape. Cet éditeur lui permet de "designer" relativement rapidement les lieux des jeux. Si cet éditeur ne sera jamais commercialisé, parce qu'il est très compliqué à manipuler et parce que Incentive compte rester propriétaire de son produit et nous sortir beaucoup d'autres jeux en freescape, par contre, il est possible qu'une machine d'arcade utilisant le procédé du freescape voie peut-être le jour. Ça, ça serait géant !!



C'est le prochain jeu d'Incentive. Il sortira pour Noël et devrait être encore plus passionnant que Driller et Dark



Side (dont la solution complète se trouve quelque part dans ce journal). Là encore, le scénario est super ; d'ailleurs, ces scénarios sont pensés par toute l'équipe d'Incentive, chacun apportant ses idées pour créer des scénarios hyper originaux.
En 1930, vous venez d'atterrir avec votre biplan juste à côté de la grande pyramide, en Egypte. Dans deux heures, une éclipse va avoir lieu. La lune passera devant le soleil et il fera nuit en plein jour. Voilà qui n'est pas très grave ; mais Râ, le dieu du soleil, offensé par cette éclipse qui lui voilera la face décide de se venger et de faire exploser la lune lorsque l'éclipse sera totale. De nombreuses météorites frapperont alors la terre, bouleversant l'équilibre écologique de la planète et la ramenant ainsi plusieurs millions d'années en arrière.

Vous avez deux heures pour réfléchir et trouver. Armé d'un seul pistolet avec une petite réserve d'eau sur vous, vous allez explorer la grande pyramide et essayer de trouver quelle peut être votre contribution pour empêcher ce terrible cataclysme.
Le scénario est posé, c'est à vous de jouer. Scénario intéressant, non ? A l'intérieur de la pyramide, vous devrez éviter mille dangers : des momies, des flèches empoisonnées, des murs secrets, des coffres, etc. La préversion du jeu avec laquelle nous avons joué augure un jeu prenant, tout comme Driller et Dark Side...
Franchement, le freescape c'est canon !!

Robby Cavanon

PHANTIS ALIAS GAME OVER II

La suite de Game Over vient de sortir. Ça s'appelle subtilement Game Over II et les ceusses qui ont un cousin en Espagne lui trouveront un air de déjà vu puisque ce soft est sorti depuis pas mal de temps en terre ibérique sous le nom de Phantis. Les programmeurs et graphistes espagnols nous prouvent leur grand talent et leur préfrence pour les femmes, puisque Phantis met en scène une héroïne à la recherche de son prince enlevé. Au train où vont les choses, d'ici un ou deux ans vous verrez débarquer Hundra et Turbo Girl (dont les personnages principaux sont tout aussi féminins) dans les magasins français. En attendant, reluquez les photos.







3614 HEXALOR, SERVEUR MINITEL ???

Beurk, pompe à sous !!! Super, mec... C'est géniaaal... Booof ! Aah ? Quid ? Les Semaines de l'Hexagone, c'est avant tout une bande de chaotiques passsionnés qui se réunissent pour mettre en commun leurs petits (ou gros) délires... Problème, les séjours sont limités à la période d'été. Faux ! A présent, ils ont squatté un serveur en 3614 avec, en plus, les aminches du Drag'Rad, vous savez, les succubes du chef gob, les avatariens fous et les allumés du Cercle de stratégie. Y a même les truands de Super Gang et les bourlingueurs de Full Metal Planet qui cohabitent avec, en plus que plus, quelques fanzines et des minitellistes fous. Alors, pour 12 centimes à la minute, à partir de 22 h 30, rejoignez Noir Solitaire, Urk, Athéna, Noire Copie et les autres...

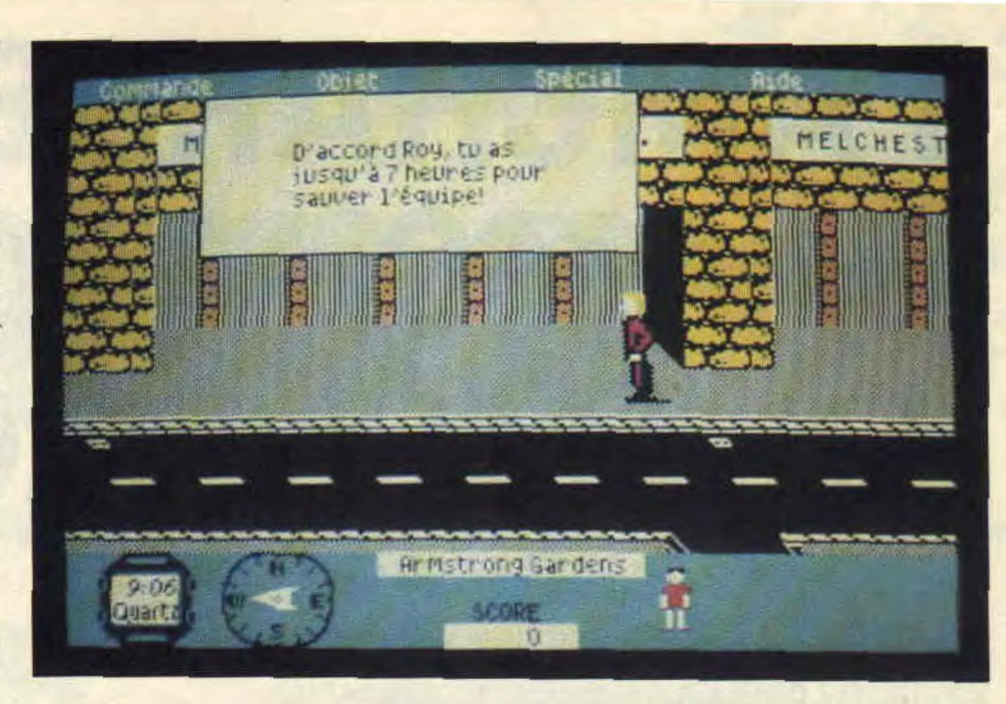
LA MAIN SUR LE NAVIGATOR

En voilà un autre, qui possède un look plutôt révolutionnaire. Il paraît que quand il tient dans la main il tient dans la main ; c'est ce qu'on appelle une forme ergonomique (un des mots les plus importants, avec convivial, dans le langage de la micro). Il n'a qu'un switch, comme ça vous pouvez vous amuser à le démonter, vous ne vous retrouverez pas avec trente kilomètres de fil dans les mains et avec cinq dominos qui se battent en duel, comme c'est le cas habituellement. En bref, c'est un nouveau joystick, et en plus il a l'air sympa. Mais, comme on n'a pas pu encore le tester, on ne s'avancera pas trop sur la qualité du matériel. Tout ce qu'on peut vous dire, c'est son prix : 189 F TTC.



LES GENTILS PETITS GREMLINS

Une myriade de softs de jeux vont débarquer d'outre-Manche sur nos CPC d'ici à la fin de l'année. On commence par Dark Fusion, un tchactchac-poumpoum très riche et très coloré. Nous avons pu jouer sur une préversion, et certains tableaux font penser à R-Type, pas moins. Regardez les photos par là. Artura est un aventures-arcade fantastique, avec de très belles animations et une grande aire de jeu à explorer. On zieute la photo.
Roy of The Rover est un jeu d'aventures-arcade dans le milieu du football. Quatre joueurs de votre équipe ont été kidnappés ; vous êtes Roy, le manager de l'équipe de







Melchester, et vous devez les retrouver vite fait. Jeu hautement intéressant, puisque l'on peut y jouer en français. On look la photo. Beaucoup d'autres produits sont annoncés chez Gremlin, mais nous n'avons ni préversion ni photo à vous faire voir, donc on en reparlera plus tard.

GAFFE AU PAF !

Pivot aux légendes et Cabu aux dessins pour un jeu de l'oie sur le PAF (Paysage audiovisuel français, la tévé en gros !). Zitrone remplace l'oie, et chaque case est l'occasion d'une épreuve : tomber sur la case Polac fait permuter les pions TF1 et M6, tomber sur la case G. Holtz vous oblige à faire 5 pompes, et tomber sur la case Christine Ockrent ne déclanche pas une grève mais vous oblige à raconter une blague belge !...



LES JEUX DESCARTES

Ils annoncent un tas de compléments de jeux de rôle pour l'année 88-89, de James Bond à Maléfices en passant par Killer (prévu pour fin novembre) et Sinbad, le jeu de rôle des Mille et Une Nuits (350 pages et 6 scénarios complets).



96% LE TITA

Stop, laissez tout tomber, voici un soft complètement exclusif dans votre magazine préféré, et c'est du tout bon ; la dernière révélation de Titus. Aucun rapport avec les dernières sorties de cet éditeur, Fire & Forget et Off Shore Warrior, ni même avec le prochain, Galactic Conqueror. Il s'agit d'un casse-briques... Mais attention les yeux, pas n'importe lequel !

Je commencerai par un mot, un tout petit mot... Génial, ce soft est tout simplement génial. Une rapidité que plus, tu meurs. Rien qu'en le regardant pour prendre les photos, Pierre s'est chopé un mal de mer, il était tout retourné, le pauvre. Mais moi, foi de Lipfy, descendant d'illustres marins vikings, j'ai assuré et c'est pour cela que l'on m'a choisi pour faire le test.

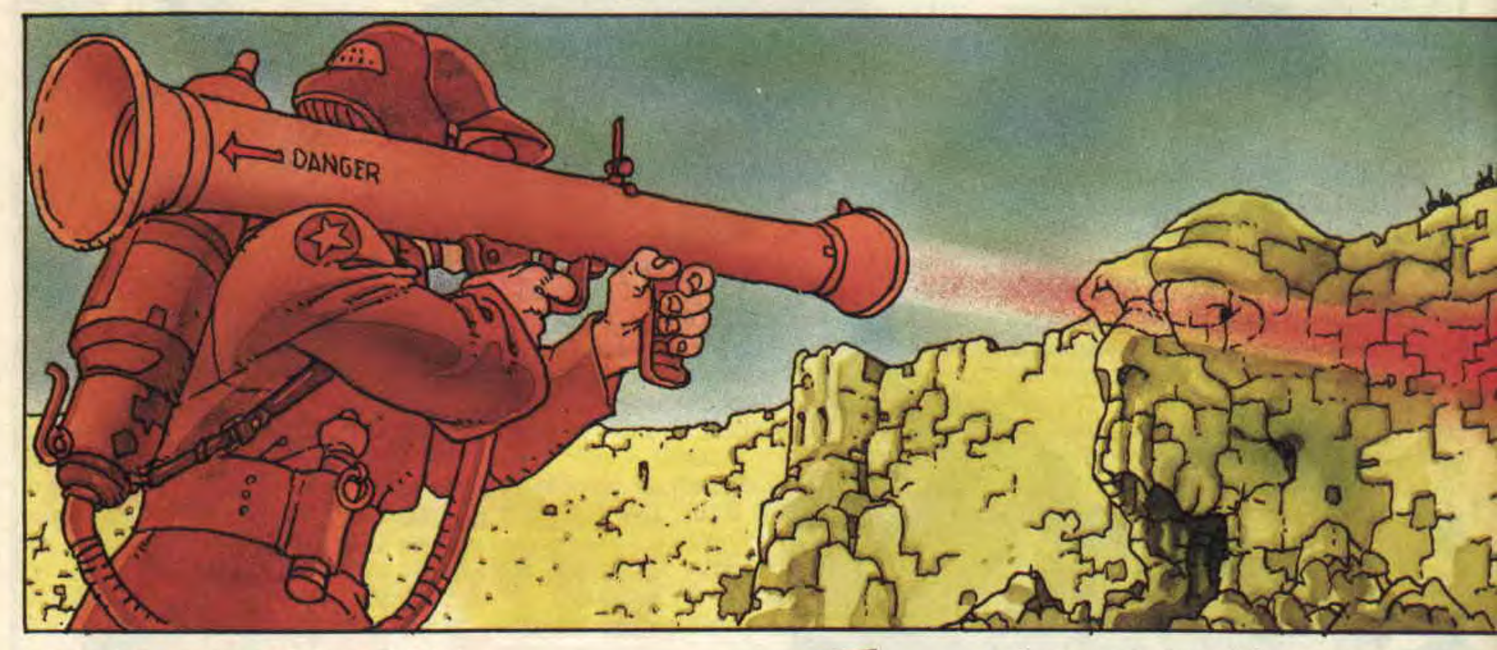
COMME UNE BOULE DE FLIPPER

Je vous explique pas le délire ; tu te retrouves pépère avec ta p'tite balle et ta raquette au milieu de briques, pire que sur un chantier. Rien à voir avec Arkanoïd ; ici, la balle, tout au moins au début, ne peut s'échapper dans un abîme sans fond. Par contre, il faut essayer de dégommer toutes les briques pour passer au tableau suivant. Au début c'est simple, on est dans un carré, les briques sur le côté, et on se les aligne. Mais après, ça devient du délire. Déjà, il faut trimbaler sa balle dans plusieurs parties du tableau. Alors, pour cela, une certaine forme de patience est demandée, tendance quasiment flegme britannique. Mais c'est super. Heureusement, il est possible de coincer la balle dans la raquette, et de la relancer dans une nouvelle direction, mais il faut bien connaître la technique. En effet, si vous allez trop vite, la balle passe au travers de votre raquette.



UN BRIQUE A BRAC

Il n'est pas toujours évident de finir les tableaux, mais on croise parfois sur sa route des briques marquées fin qui permettent de passer au niveau supérieur. Côté problèmes, y'en a un paquet, entre les têtes de mort vertes, qui, si elles sont inoffensives pour vous, ne le sont pas pour la balle, les têtes de mort blanches qui, elles, ne font pas de distinction, les briques entourées de rouge qui ne laissent passer que la balle et celles entourées de vert qui la bloquent mais laissent passer la raquette... Il existe aussi des briques rouges que la balle doit frapper plusieurs fois avant qu'elles ne disparaissent. De plus en plus fort, certaines briques se forment au fur et à mesure que vous passez dessus ; elles peuvent être très utiles pour limiter le champ d'action de la balle, mais il faudra bien faire attention de ne pas enfermer la balle là où il n'y a pas de briques ; de même il vaut mieux ne pas se retrouver séparé de la balle par le mur, bien qu'on puisse toujours espérer que la balle soit suffisamment





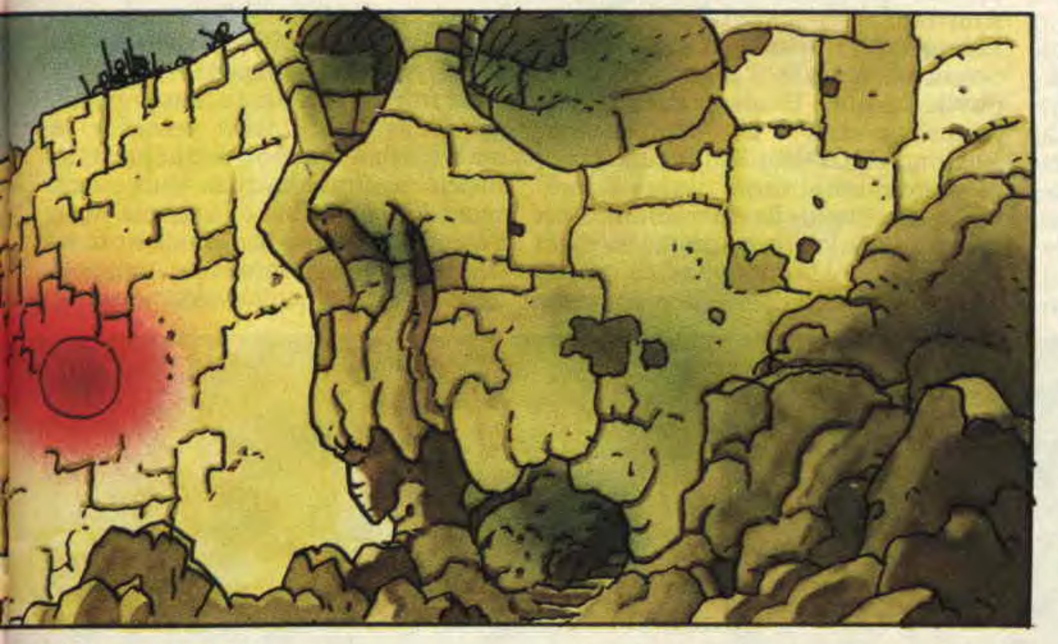
N DE TITUS

Cent pour Cent EXCLUSIF



balaise pour détruire les briques et passer au tableau suivant. Il va vous falloir pas mal de temps pour apprendre tout ce que l'on doit faire pour passer les quatre-vingt-trois tableaux (peut-être plus dans la version du commerce) de ce jeu fabuleux. Parfois, il faudra se servir de barrières pour protéger votre balle des têtes de mort ; à d'autres moments, il faudra lui tracer un chemin au milieu de briques grises, que seule la raquette peut détruire, en évitant autant que faire se peut ces mêmes têtes de mort.

s'installe après les premiers tableaux résolument casse... briques. Il faut se débrouiller pour que la balle aille approximativement dans la direction désirée, de façon à lui faire prendre des couloirs par lesquels elle pourra atteindre les premières briques que vous avez pu repérer. Comme dans tout bon circuit, les pièges les plus odieux vous attendent ; par exemple, le tableau onze se joue exactement comme un casse-briques classique, puisque le bas du tableau est composé de deux rangées de briques entourées de rouge qui laissent passer la balle mais pas votre raquette, puis d'une rangée de têtes de mort. Ce qui a pour conséquence non seulement de vous faire perdre une de vos neuf vies mais aussi de vous faire recommencer le tableau au début. Il existe même dans certains tableaux des briques mouvantes, des télétransporteurs qui placent votre raquette à l'endroit où se trouvait la balle et inversement, et surtout on trouve des flaques d'huile qui



LA STRATEGIE DU POUSSE BABALLE

On n'a jamais fait jeu aussi complet dans ce style. Il ne faut pas simplement savoir se servir de son joystick, mais aussi de sa tête ; de véritables stratégies sont à mettre en place. Dédales à la Gauntlet, principe de casse-briques, ouverture des passages style Boulder Dash, que voulez-vous de plus ? C'est un vrai jeu de billes qui

vous font perdre le contrôle de votre raquette. A ce propos, j'aimerais vous faire part de ma petite expérience.

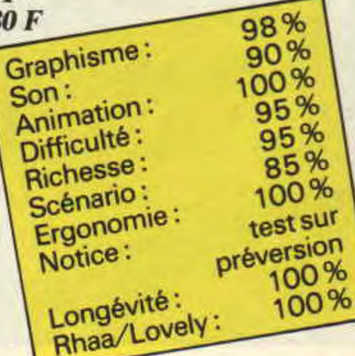
Lorsque vous entrez dans un nouveau tableau, la première chose à faire est d'essayer de comprendre comment en sortir et surtout comment éviter les pièges. En effet, l'écran ne représente pas tout le tableau et, en l'absence d'un radar qui eût été le bienvenu, il faut aller voir.

LA FIN JUSTIFIE LES MOYENS

Vous verrez, quand vous serez entré dans l'univers de Titan, il vous sera impossible de vous en échapper avant d'avoir détruit la dernière brique du dernier tableau. Déjà, dès la présentation, on se rend compte que l'on est face à une situation pas banale. L'écran est divisé en trois ; en haut, on peut suivre les règles du jeu avec le minimum à savoir pour jouer de façon satisfaisante, alors qu'en bas un petit historique de la naissance du soft est suivi par la merveilleuse fable de La Fontaine, *le Corbeau et le Renard*, tout cela en scrolling horizontal. La fin est à la hauteur de la présentation : le tableau des high scores est sur fond de feu d'artifice, fantastique ! L'auteur a pris huit mois pour nous concocter ce petit chef-d'œuvre, ainsi que quelques tubes d'aspirine. Combien de temps vous faudra-t-il pour le finir ? J'ai gardé le plus fort pour la fin ; le jeu est super, les graphismes en seize couleurs nickel, mais le plus fantastique est la rapidité. Certains possesseurs de machines plus puissantes n'en reviendront pas. Non les "huit bits" ne pourront pas mourir tant qu'il existera des programmeurs aussi géniaux pour les animer ainsi. Les scrollings sont d'une fluidité telle qu'on serait tenté de mettre une bassine sous l'écran pour les récupérer. Ne ratez surtout pas la sortie de ce jeu, ou alors achetez un autre journal, je ne veux plus écrire pour vous.

Lipfy qui pèse ses mots et qui, s'il n'a pas mis 100 % à toutes les notes, s'est retenu pour bien montrer qu'il n'a pas été acheté par l'éditeur. Les notes n'engagent que l'auteur, c'est-à-dire moi.

TITAN de TITUS
K7 : 140 F
Disk : 180 F



Graphisme :	98 %
Son :	90 %
Animation :	100 %
Difficulté :	95 %
Richesse :	95 %
Scénario :	85 %
Ergonomie :	100 %
Notice :	test sur préversion
Longévité :	100 %
Rhaa/Lovely :	100 %





CYBERNO

L'auteur de ce soft s'appelle Rafaelle Cecco. Et comme tous les possesseurs de CPC le savent, Rafaelle Cecco est un type qui assure bien. Avant même sa sortie, son soft est un méga hit en puissance sur Amstrad CPC. Le talent de l'équipe Hewson n'est plus à démontrer ; CYBERNOID II est le digne successeur de Cybernoïd premier du nom, que tout le monde connaît bien.

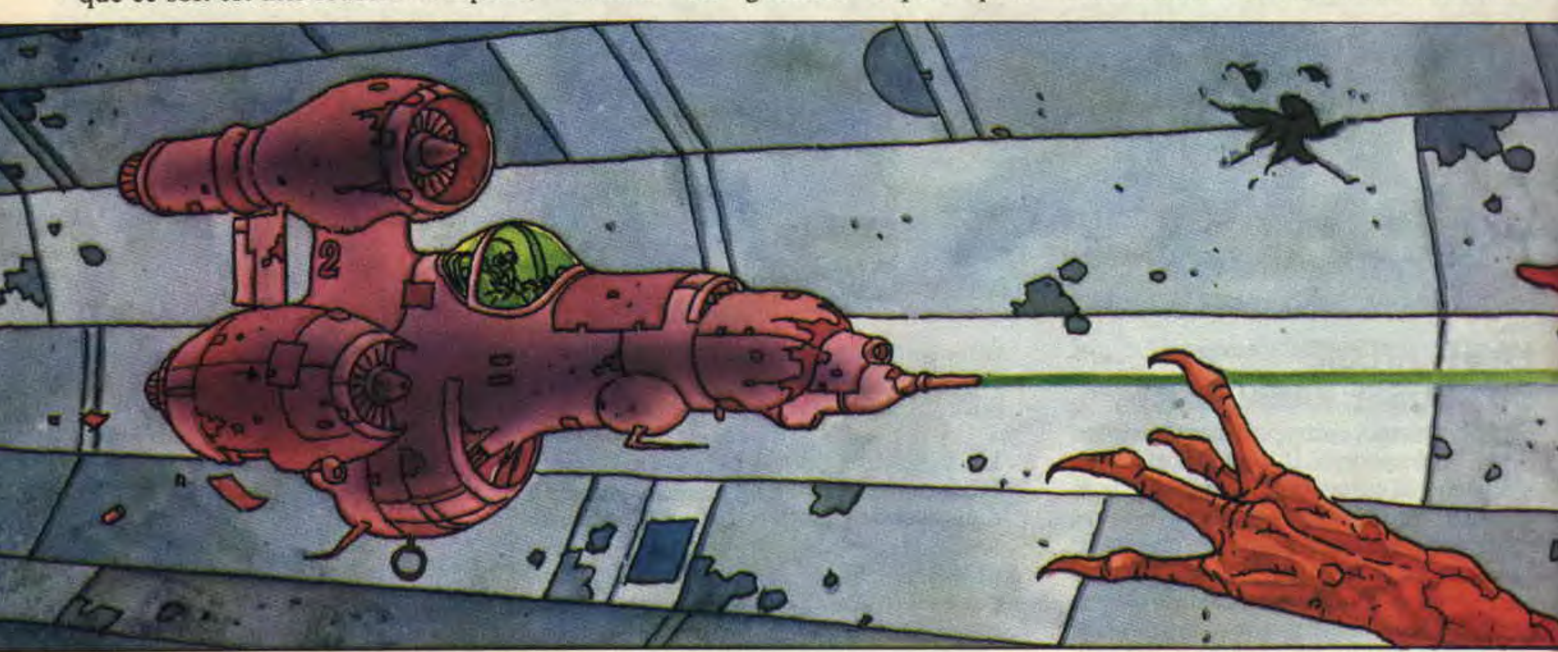
Y A PAS GRAND-CHOSE A DIRE

Eh oui, les graphismes sont encore plus beaux et le mode basse résolution de l'Amstrad CPC est remarquablement bien utilisé. La musique est entraînante, enivrante et exploite bien les possibilités du processeur sonore. L'animation est sans faille, et l'on reconnaît sans mal la patte de Rafaelle. Que dire, si ce n'est que ce soft est une réussite complète, même s'il ressemble un peu trop à son prédécesseur ? Mais ça, je crois qu'on ne s'en plaindra pas trop. Déjà, à la rédaction, nous attendons impatiemment le prochain soft de Rafaelle. Alors, pensif, j'ai regardé la fenêtre et, en écoutant la bande son de CYBERNOID II, je me suis projeté quelques années plus tard.

SCIENCE-FICTION

Ce numéro 108 d'*Amstrad Cent Pour Cent* de novembre 1997 devrait rester longtemps dans les annales ; comme à notre habitude, nous testons en exclusivité le dernier soft de Rafaelle Cecco. Rien de surprenant jusqu'à présent, mais rappelons que Rafaelle a déclaré à l'occasion du dernier PC Show de Londres qu'il quittait Hewson pour prendre sa retraite. A 73 ans, l'homme est depuis longtemps l'un des créateurs de jeux informatiques les plus célèbres de la galaxie.
La très grande qualité de ses jeux sur CPC a grandement contribué à relancer les ordinateurs de la marque Amstrad, après le flop des machines ludiques en début d'année 1991. Souvenez-vous de l'engouement du public lorsque Hewson annonça le premier jeu en 4 096 couleurs sur Amstrad CPC. Noël 1991 fut un grand moment pour la firme d'Alan Sugar, puisque c'est plus de deux millions de personnes qui se sont arraché les déjà vieux CPC 6128, dont les capacités avaient été gonflées depuis peu. Pourtant, en septembre 1991, l'annonce des CPC 6128 version 2 n'avait pas connu le retentissement auquel était habituée la société anglaise à l'annonce de chacune de ses nouvelles machines.
Pour les gens qui reviendraient d'un voyage touristique autour de Tionisla, précisons que les CPC 6128 version 2 sont pourvus du CRTC 24845, lui permettant d'offrir une résolution de 320 points par 200 en 256 couleurs pour le mode 0, de 640 par 400 en 512 couleurs pour le mode 1, et le fabuleux mode 2 en 1 024 sur 1 024 points en 4 096 couleurs parmi une palette de seize millions. Mis à part les 4 Mo de mémoire vive et les 1 024 ko de Ram vidéo, l'ordinateur reste compatible avec les anciens modèles de 6128 permettant d'utiliser la logithèque des quelques millions de softs disponibles pour la machine.

Mais revenons à Rafaelle Cecco et à son dernier jeu, Cybernoïd IX, sous-titré "The Soon's Come Back of Zorba". Attention, ça déménage dès la présentation du soft ; pendant le chargement des 256 000 niveaux du jeu, il vous est proposé de choisir entre trois drapeaux, anglais, français ou allemand. Si vous possédez le multisynthétiseur polyphonique de la société Technimusique, vous serez accueillis par une charmante voix s'exprimant dans la langue précédemment sélectionnée, le tout sur fond musical en stéréo. Attention, ne



ID II



Cent pour Cent
EXCLUSIF

vous précipitez pas à la fenêtre, les bruits de bataille que vous entendez ne proviennent pas de quelques croiseurs interstellaires qui feraient feu sur une armée de navettes jupiteriennes au-dessus de votre immeuble ; non, c'est tout simplement la bande sonore du jeu, qui annonce la couleur. Justement, l'animation en freescape et en temps réel que vous pourrez voir pendant le chargement est une petite prouesse technique, puisque 16 384 couleurs sont affichées simultanément à l'écran de votre moniteur multisync.

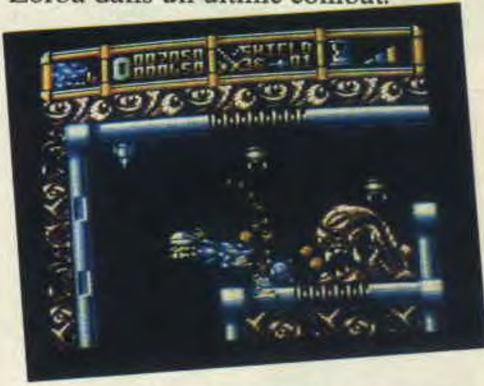
CHOISISSEZ VOS ALLIES

Si votre machine est équipée du network Amstrad, vous pourrez jouer en réseau avec seize autres CPC. Chacun des joueurs, partant d'une salle différente, se retrouvera dans la dernière salle de chaque niveau pour affronter un des sbires de Zorba.

Si vous êtes un CPC égaré dans la neuvième circonscription galactique de Zaonce, vous pourrez vous connecter sur le 3628 (le Télétel par satellite) et affronter d'autres joueurs de la galaxie. Plusieurs choix vous sont alors proposés : vous pourrez décider de créer une alliance de joueurs ou rallier une alliance déjà existante. Les vaisseaux d'une même alliance peuvent s'amarrer les uns aux autres ; un vaisseau d'une puissance de feu supérieure est alors créé. C'est le joueur connecté depuis le plus longtemps qui devient chef de l'alliance et capitaine du gros vaisseau ; c'est lui qui dirigera le vaisseau avec son superstick. Les autres membres de l'alliance occuperont les postes de tir et pourront s'envoyer des messages par le biais d'une messagerie interne au vaisseau. Quand un joueur est resté à un poste de tir pendant quinze minutes au minimum, il peut se désamarrer, et devient alors un croiseur ; un réacteur supplémentaire apparaît sur son vaisseau, et sa vitesse de déplacement est doublée. Les gros vaisseaux, appelés masterships, d'alliances différentes, peuvent s'opposer dans de longs combats ; cependant, il ne faut pas oublier les autres dangers. On remarquera notamment la superbe animation des dinosaures et autres diplodocus de métal, qui sont les monstres les plus coriaces du jeu. Les volcans, que l'on trouvait déjà dans le premier Cybernoïd (en 1988, c'est dingue comme le temps passe), sont criants de vérité et certains passages au-dessus des rivières de lave vous donneront des sueurs froides.

Je vous passe le détail des graphismes et de la bande son qui sont absolument incroyables ; pour cela, reportez-vous au vidéo-disque du journal, qui remplace les photos d'écran depuis l'avant-dernier numéro, je vous le rappelle. Justement, surprise agréable, en appuyant sur la touche F10 du clavier, le message suivant apparaît en bas de l'écran : Insert your data video-disk. Cela laisse à penser que des vidéo-disques de scénario verront le jour ultérieurement et devraient être compatibles avec le VD-450 d'Amstrad.

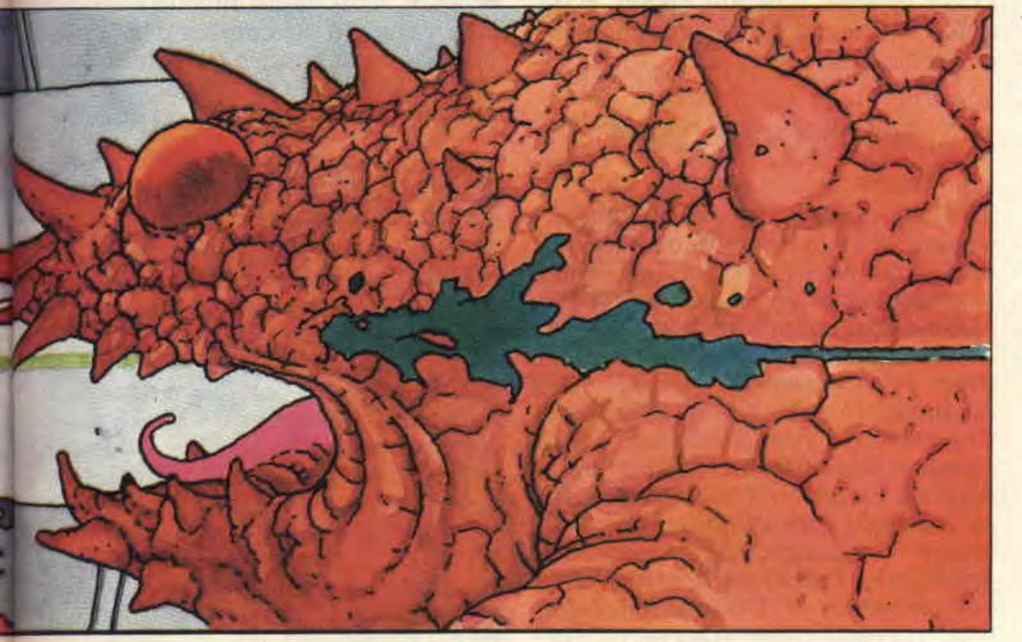
Dans Cybernoïd IX, il n'y a pas de score. Seuls les points de niveau sont comptabilisés ; chaque fois que vous terminez un niveau, seul ou avec votre alliance, vous gagnez un point. Il vous en faudra 256 000 pour affronter Zorba dans un ultime combat.



L'auteur affirme que, à raison de quatre heures de jeu par jour, il faudra à un bon joueur environ deux ans pour finir Cybernoïd IX. Impressionnant, non ? Lorsque vous quittez le jeu par la fonction Quit, l'état de votre partie se sauvegarde dans la configuration interne de votre CPC ; ainsi, quand vous reprenez la partie, vous êtes automatiquement envoyé dans le niveau correspondant à votre nombre de points de niveau.

Je pourrais passer des heures à vous parler de Cybernoïd, mais il vaut mieux que vous le découvriez par vous-même. A l'instar de CYBERNOID II (un des meilleurs jeux de l'année 1988, je crois), ce soft constitue un achat obligatoire !!!

Robby & Orgy (héhéhé)



CYBERNOID II de HEWSON
Distribué par US GOLD
K7 : 95 F
Disk : 135 F

Graphisme :	96 %
Son :	92 %
Animation :	93 %
Difficulté :	95 %
Richesse :	94 %
Scénario :	80 %
Ergonomie :	90 %
Notice :	75 %
Longévité :	92 %
Rhaa/Lovely :	99 %

944 TURBO CUP



Attention, les images qui vont suivre peuvent choquer les âmes sensibles. A celles-ci nous conseillons de s'enfoncer bien à fond dans leur siège baquet et de vérifier leur harnais de sécurité. Tout est O.K. ? Dans un rugissement infernal, la belle Porsche 944 décolle.

Bon, autant mettre les choses au point, ce test n'est pas complètement un test. Il a bien sûr été réalisé, mais avec une version qui n'était qu'une ébauche, une préversion de ce qui arrivera bientôt. Les photos que nous allons vous dévoiler ne sont pas, elles non plus, définitives ; il manque quelques éléments qui seront ajoutés par la suite et dont je vous ferai part au fur et à mesure de cet article.

UN PETIT TOUR DE CHAUFFE

Attendez, attendez, ne partez pas tout de suite, il y a quelques petits choix à effectuer ; non, ça ne durera pas longtemps et en plus cela peut être capital pour votre partie. Tout d'abord le choix du circuit : quatre parcours sont disponibles sur la version disquette (pour la version cassette, les auteurs ne savent pas encore s'ils mettront un seul ou plusieurs parcours, que le joueur devra charger en positionnant correctement la cassette). Ces quatre circuits font partie des circuits sur lesquels se disputent les manches de la Turbo Cup. Ils ont pour nom Paul-Ricard, Magny-Court, Nogaro et Dijon-Prenois. Chaque circuit étant différent, les temps de qualification diffèrent aussi, normal.

ATTENTION C'EST DANS LA BOITE !

Le deuxième choix est encore plus important : il s'agit de savoir quel type de boîte vous voulez utiliser. Trois types sont accessibles. Le premier est la boîte automatique : les vitesses passent automatiquement quand vous accélérez et inversement lorsque vous ralentissez ; c'est le système utilisé dans Crazy Car de Titus. Le second, assez classique dans ce genre de jeu, comme dans 3D Grand Prix, est la boîte semi automatique : il suffit, pour passer la vitesse supérieure, de pousser le joystick vers l'avant et d'appuyer sur le bouton de feu, et le contraire lorsque l'on veut rétrograder. Mais accrochez-vous, car c'est là une petite nouveauté, le troisième type est la boîte complètement mécanique : comme les précédentes, cette boîte possède cinq rapports, mais, pour les passer, il faut se servir du bouton de feu comme embrayage, puis déplacer le joystick, comme un changement de vitesse, en haut à gauche pour passer la première par exemple. C'est absolument éclatant, mais assez difficile à jouer ; cette version n'est à utiliser que par les obsédés de la conduite automobile et seulement lorsqu'ils ont déjà eu de bons résultats avec les autres boîtes.

ETRE OU NE PAS ETRE... QUALIFIE

Telle est la question. Pour ceux qui, habitués à la malchance ou ayant besoin d'un long apprentissage, désireraient quand même participer à la course, sachez que les auteurs, dans leur grande bonté, n'ont pas rendu cette épreuve éliminatoire. Vous vous retrouverez simplement assez loin sur la grille de départ, dans les vingtièmes, quoi ! Sur une compétition comptant vingt-quatre voitures, dont la vôtre, il n'y a pas de quoi pavoiser. Bon, cela dit, pour les courageux qui ne s'engagent pas dans un soft avec un moral de perdant, voici ce qui les at-

Cent pour Cent EXCLUSIF

tend. La qualification ne dure qu'un tour ; c'est pas beaucoup, me direz-vous, mais quand on sait que la course n'en dure que deux, on comprend déjà mieux la rapidité de ce genre d'épreuve. Mais revenons-en plutôt à cette course.



GAUCHE, DROITE OU TOUT DROIT

Maintenant, place à l'imaginaire. Tout d'abord, vous êtes René Metge. Et de plus, les images que vous découvrez ne sont pas ce que vous aurez définitivement sur vos écrans à la sortie du soft. Peut-être ne comprenez-vous pas le pourquoi d'un tel test ? C'est simplement pour que vous puissiez voir le plus tôt possible ce que peut donner ce jeu. Mais pour que vous ne soyez pas trompés dans vos appréciations, je vais vous commenter un peu les photos en vous indiquant ce qui est susceptible de changer. Tout d'abord, va se rajouter en haut et à droite de votre écran la position de votre voiture ; en effet, c'est la moindre des choses dans une course de connaître ses chances d'arriver premier ou même simplement d'améliorer son classement par rapport aux courses précédentes. Ensuite, ce qui concerne l'affichage de la vitesse, en bas de l'écran, va être rendu plus lisible : chiffres plus gros, couleurs différentes, etc. Déjà vous pouvez quand même vous rendre compte des graphismes qui, eux, ne changeront plus ; pendant la course, y'a intérêt à ce que ça bouge et, à ce sujet, pas de problème, tonneaux et tête-à-queue sont au rendez-vous. Le sprite de la voiture possède cinq positions : on peut voir la voiture de dos et de chaque côté, à droite et à gauche, dans deux positions de virage. Mais, si l'on s'amuse à bousculer ses petits camarades et que l'envie vous prend de faire des tonneaux, sept positions sont alors à votre disposition pour une cabriole monstrueuse dans la fumée et, bien sûr, les vapeurs d'essence ; votre voiture vous apparaîtra sous toutes ses coutures, avec même parfois le coffre ouvert (un peu comme celle de Septh). Allons, ne pleurez pas, cela ne vous fera pas pour autant abandonner la course, vous pourrez quand même repartir ; évidemment, vous aurez perdu du temps et surtout des places. Si le tête-à-queue, lui, est moins spectaculaire, il est très bien fait car il rajoute aux cinq positions normales sept autres positions donnant vraiment une impression de glissade sans à-coup.





L'AMBIANCE EST A LA COURSE

Abordons maintenant le côté décors. Là, pas de problème, c'est véritablement l'ambiance de course. Tout y est pour vous donner l'impression de participer à la Turbo Cup : les tribunes, les panneaux de publicité, malheureusement vierges, des bidons d'huile qui jalonnent la piste et, dans le fond, différents décors qui suivent à merveille les virages. Pourquoi autant de décors ? me direz-vous. Cela présente deux avantages. D'une part, cela donne des repères pour négocier les virages et pour savoir quand freiner et réaccélérer. D'autre part, cela vous plonge vraiment dans l'ambiance de la course.

Mais il est temps maintenant que je vous parle un peu de l'impression que donne la conduite d'un tel engin. Au niveau de la rapidité du défilement de la route, c'est honnête, suffisamment rapide (que les gens qui ont peur de retomber sur une horreur dans le style Out Run se rassurent). Par contre, on ne sent pas tellement la voiture ; mais je dois l'avouer, lorsque j'ai testé ce jeu, le son n'était pas encore fait. Les auteurs m'ont assuré que celui-ci tiendrait compte du régime moteur, ce qui devrait rendre la conduite plus facile, puisque l'on pourra apprécier facilement à l'oreille si l'on arrive trop vite dans un virage. Un dernier tour dans la présentation : la musique n'est pas mal du tout et en plus il existera un tableau des high scores par circuit. On regrettera tout de même que les auteurs n'aient pas prévu un championnat sur les quatre circuits ; en effet, chaque course est séparée des autres au niveau des scores.

Dans l'ensemble, si l'on peut considérer que 944 TURBO CUP n'est pas le soft de l'année, c'est quand même un bon produit, que l'on peut sans problème introduire dans sa logithèque.

944 TURBO CUP de LORICIELS
(vendu avec un modèle réduit de la voiture de René Metge)
K7 : 199 F
Disk : 249 F



Graphisme :	75 %
Son : 75 % (la musique uniquement)	
Animation :	70 %
Difficulté :	80 %
Richesse :	70 %
Scénario :	80 %
Ergonomie :	75 %
Notice :	testé sur préversion
Longévité :	75 %
Rhaa/Lovely :	75 %



OPERATION WOLF

OPERATION WOLF est un jeu très sympa. OPERATION WOLF est un jeu où il n'est absolument pas besoin de réfléchir. OPERATION WOLF est un jeu où il faut tout le temps tirer sur tout ce qui bouge. OPERATION WOLF, c'était d'abord un jeu d'arcade comme on en trouve dans les salles du même nom.

OPERATION WOLF, c'est donc un jeu d'arcade où vous avez une mitraillette dans la main et vous fusillez tout ce qui s'anime sur l'écran. OPERATION WOLF est un jeu particulièrement défoulant, si vous voyez ce que je veux dire. Généralement, pendant que vous jouez à OPERATION WOLF, votre nana s'ennuie et se fait draguer par le type qui s'ennuie aussi en attendant de prendre votre place.

Dans OPERATION WOLF, vous faites une entrée remarquée dans le camp de vos ennemis et vous les flinguez tous. Remarquez, ils essaient tous de vous flinguer et ils y mettent les moyens : du pauv' mec qui vous balance son couteau de commando dans la tronche à l'hélicoptère de combat en passant par l'automitrailleuse. Bref, ça bouge énormément ; il y a parfois beaucoup de monde et de choses à l'écran, sans oublier que le décor scrolle continuellement de gauche à droite comme si vous avanciez tel un Rambo, la Kalash' à la main, en arrosant tout de pépins en plomb. Et puis il y a aussi des bruitages infernaux, des explosions dans tous les coins d'écran et surtout des sprites très gros.

Bref, il était très prétentieux de vouloir adapter un tel jeu sur un micro-ordinateur. La tâche était tellement colossale que, lors de sa transposition sur un CPC, il devait y avoir obligatoirement quelque chose qui allait clocher. Je sais pas moi, un



scrolling saccadé, des sprites minables, des bruitages inexistants, une gestion du joystick à mourir, des couleurs pisseuses...

Et pourtant voici, à chaud, les impressions des personnes qui ont pu voir OPERATION WOLF sur Amstrad CPC.

Sined : Wouuaw putaing, il est trop rapide !!

Septh : Il est trop rapide wouuuaw putaing hey cong !!

Lipfy : Ah ouais, c'est dommage, c'est pas un simulateur, mais ça assure.

Miss X : Quand est-ce qu'ils adaptent les Schtroumpfs sur CPC ?

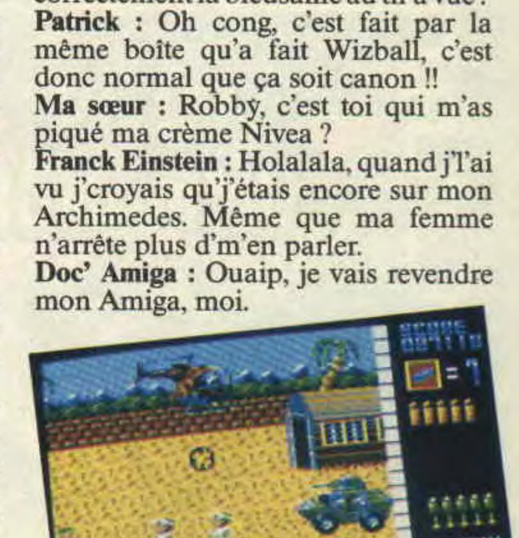
Le chef : Hahaha !! Ça c'est du soft mes cocos !! On va pouvoir entraîner correctement la bleusaille au tir à vue !

Patrick : Oh cong, c'est fait par la même boîte qu'a fait Wizball, c'est donc normal que ça soit canon !!

Ma sœur : Robby, c'est toi qui m'as piqué ma crème Nivea ?

Franck Einstein : Holalala, quand j'l'ai vu j'croyais qu'j'étais encore sur mon Archimedes. Même que ma femme n'arrête plus d'm'en parler.

Doc' Amiga : Ouaip, je vais revendre mon Amiga, moi.



Ma sœur : Allez Robby, rends-moi ma crèmeuuu...

Ouaip, aussi incroyable que cela puisse paraître, ils l'ont fait !! Les programmeurs d'Océan ont assuré, mais alors comme des bêtes !!!!!!!!!!!!!!! (j'mets 15 points d'exclamation pour bien marquer la chose). Le jeu est en mode 0 et 16 couleurs, et il est identique à la version d'arcade. Bruitages, graphismes, sprites énormes, action trépidante, de très nombreuses choses à l'écran. Il y a parfois trois hélicoptères, plusieurs petits bonshommes, des autochenilles, des ennemis en premier plan (gros sprites) et des explosions, le tout sur le même écran et sans perte de vitesse. C'est fou !! Sans rire, si vous aimez les jeux d'arcade, voilà la meilleure conversion d'un tel jeu sur CPC.

Comble du comble, le jeu est trop rapide !!!! Mais je vous promets qu'on ne s'en plaint pas. Ne cherchez pas plus longtemps, matez les photos et foncez vous procurer OPERATION WOLF sur CPC ; c'est carrément du délire ce jeu, et qu'est-ce que c'est dur !! Venez tous à Amstrad Expo, vous pourrez jouer à OPERATION WOLF sur CPC et sur la borne d'arcade !!

Robby complètement vert

RAMBO III

Bon, on se souvient que le second film relatant les exploits de Rambo/Stallone avait été adapté sur CPC. Ça ressemblait beaucoup à ce qui faisait fureur à l'époque, une sorte de Commando en moins bien. Au moment où j'écris, je n'ai pas encore vu Rambo III, le film, par contre j'ai le soft et je puis vous dire que ça décoiffe un max' !!!



Le soft que nous avons eu n'était pas définitif et nous n'avons joué que la première partie, qui semble être aussi la plus spectaculaire. Après redéfinition des touches du clavier (because j'aime bien jouer au clavier, moi), le jeu affiche en bas de l'écran ce qui paraît être le tableau de bord d'un blindé avec ses manettes de direction. La fenêtre principale montre un décor qui ne scrolle pas mais qui bouge drôlement. Pas de problème, l'effet de relief est super bien rendu. Nous voyons effectivement une ligne d'horizon et, derrière, une chaîne de montagnes. Les montagnes bougent et l'horizon bouge, tous deux dans le sens de la hauteur de l'écran. C'est pas évident à expliquer mais comme je le disais ça donne réellement une impression dingue de relief et c'est du jamais vu sur CPC.

Maintenant, passons aux choses sérieuses. On dirige sur cette fenêtre un curseur qui ressemble fort à un viseur et qui en a la fonction. En appuyant sur le bouton de feu, ça sulfate !! Dès le départ, c'est le délire. Surgissant de l'horizon, des hommes en complet vert kaki foncent sur vous, arme au poing. L'animation est superbe et les sprites des mecs au premier plan énormes !! Couvrant l'action des hommes, des blindés se pointent au loin, se tournent vers vous et arrosent ! Pas le temps de chercher à comprendre, il faut riposter, d'autant plus que plein de types en kaki continuent à vous arriver droit dessus, certains vous balançant des grenades au passage, d'autres planqués derrière des sacs de sable. Il y a des explosions un peu partout.

Et pendant que vous avancez vers les mecs (ou le contraire), que les chars tirent et explosent, le décor continue à sauter, l'animation ne se ralentit pas le moins du monde.

Au bout d'un moment, on commence à être habitué à l'action, on tue les types qui s'approchent trop, on éclate les blindés qui se font trop menaçants et... suprise !! des hélicoptères débarquent d'on ne sait où et vous passent au-dessus à un vitesse folle. Je n'ai pas réussi à en abattre un seul. Généralement, à ce moment du jeu, j'ai tellement été touché que c'est fini pour moi.



Bin oui, Rambo III et Operation Wolf sont tous les deux réalisés par Ocean. Alors, les programmeurs ont dû trouver un truc, là, parce que les deux jeux, sans être identiques, se ressemblent beaucoup dans ce qu'ils ont de mieux : des sprites parfois énormes et une animation jamais vue auparavant sur CPC. Comme quoi, on n'avait encore rien vu sur nos bécanes chéries. Les types d'Ocean ont fait fort et cela laisse augurer de futurs jeux assez géants. Vous allez être surpris par l'animation, je pense, et l'ensemble bruitages-animation-graphismes est détonant !!

Bref, entre Rambo III et Opération WOLF, je ne sais plus où donner de la tête. Côté ludique, la fin d'année va être béton !!

Robby IV (na !)



PACMANIA

Pacman, un des premiers jeux vidéo - certains affirment même que c'est le premier - a subi dans les salles d'arcade de nombreuses transformations, comme l'apparition de la 3D. Le voilà qui recommence, mais cette fois-ci sur votre CPC, et cela en exclusivité dans *Amstrad Cent Pour Cent*.



PETIT PACMAN DEVIENDRA GRAND...

Pourvu qu'il mange beaucoup de petites pac-gommes, et que les petits fantômes ne le mangent pas. Et de cela, pas question tant que je serai spectateur de cette petite balle se fendant d'un grand sourire. Il est vraiment trop mignon. Bon, il est temps de vagabonder à travers les couloirs de Block Town, la cité où Pacman et sa petite famille ont décidé d'élire domicile ; enfin, pour la petite famille, vous vous reporterez au dessin animé parce que, là, il n'en est pas question. Que voulez-vous, c'est déjà bien beau d'animer PACMAN et les ignobles fantômes gloutons ; alors, si, en plus, il faut animer des personnages qui n'ont rien à voir avec le jeu... Bon, les décors sont posés, l'historique a été expédié plus que rapidement, allons voir un peu ce qui se passe dans le Pac-monde. Kerbondiou, euh... excusez-moi, je voulais dire Pac-bondiou. Voilà qui ne va pas être facile, j'ai déjà cinq gloutons à mes trousses et pas la moindre Pac-gomme en vue. Ah, au détour d'un virage, en voilà une qui apparaît ! Il était temps, les pauvres gloutons, tout fiers de leur blancheur, reprennent leur vraie couleur, le noir, couleur de la mort et des méchants. Et que voulez-vous qui définisse mieux les fantômes gloutons que des êtres morts et méchants ?.



PAS QUESTION DE ME FAIRE PRENDRE DE VITESSE

Bon, passons un peu voir ce qui se passe au second niveau, dans le parc de Pacman. Attention, il y a un bonus en jeu ; je me dépêche donc de nettoyer ce parc de toutes les petites saloperies qui s'y trouvent et, pour me remercier, on m'offre une belle pomme. Non, ne vous inquiétez pas, ce n'est ni la pomme d'Adam, ni celle de Blanche-Neige et encore moins celle de Newton. La preuve : elle me rapporte cinq mille points, une belle somme, quoi. Malheureusement, mes adversaires, enfin il s'agit plutôt d'ennemis, me suivent de plus en plus près. Heureusement qu'avec une petite pastille G je leur mets quelques mètres dans la vue, et c'est pas du luxe, c'est qu'ils me boufferaient les bougres. Le niveau d'après est encore plus dur ; ces monstres ont, comme moi, appris à jouer au cabri. Ils sautent aussi ; impossible donc de les semer avec mes petits sauts de puce. Mais ne soyons quand même pas trop avare de vies à cent mille points. J'en récupère une autre. Bon, faut encore pouvoir arriver à ce niveau. Pour ceux qui auront déjà passé quelques heures devant la machine d'arcade, ce sera chose aisée ; pour les autres, un petit entraînement s'impose, mais sans plus. Ce qui est super dans ce jeu, c'est qu'il éclate autant les néophytes que les pros du joystick, joystick qui est d'ailleurs à déconseiller, le clavier remplissant parfaitement son rôle. En tout cas, si le jeu a perdu par rapport à la version vidéo, c'est au niveau couleurs ; les auteurs ont préféré un graphisme assez fin (mode 1) plutôt qu'un jeu en seize couleurs (mode 0). Moi ça ne me dérange pas du tout, à vous de juger sur photo. Dans l'ensemble, une adaptation plus qu'honnête et un petit jeu toujours aussi éclatant.

Pac-Lipfy

PACMANIA de Grandslam
Distribué par UBI Soft
Prix : n.c.

Graphisme :	70 %
Son :	70 %
Animation :	70 %
Difficulté :	85 %
Richesse :	75 %
Scénario :	80 %
Ergonomie :	90 %
Notice :	testé sur préversion
Longévité :	100 %
Rhaa/Lovely :	85 %

81%

LIVE AND LET DIE

Cent pour Cent EXCLUSIF

79 %

Allez, je suis sympa, je vous le traduis : Vivre et laisser mourir. Ça veut dire quoi ? Inculte, c'est là le titre d'un film de James Bond 007 !! Et voici donc son adaptation sur nos micros.

J'AVAIS UN PEU PEUR

Bin oui, si vous vous en souvenez, il y a déjà deux films de James Bond qui ont été adaptés sur CPC ; eh bien, ces deux softs, je ne les aimais pas du tout. Mais alors pas du tout ! Comment vous expliquer ça ? Tenez, c'est comme Miss X et les kilos surperflus, ils ne s'aiment pas du tout. Quand on ne voit pas Miss X pendant une semaine, c'est qu'elle s'est trouvé 200 ou 300 grammes en trop, et qu'elle se cloître chez elle. Généralement, elle nous revient avec un mine guillerette, et un jean hyper moulant (à tomber par terre, le jean pas trop, mais le moulant, oui !!).
Mais revenons à nos Roger, et plus particulièrement au dernier Bond sur CPC. Donc, au chargement, j'étais soucieux, j'avais peur de voir un merdiciel de plus dans la catégorie James Bond zéro zéro zéro.

SOULAGEMENT

Bin finalement, le soft n'est pas mauvais. Bon bin voilà, allez tchao, à la prochaine...

OK, JE REVIENS

Ouaip, allez, j'vais vous expliquer de quoi il retourne, ce nouveau Bond (prononcez "bonde", ça fait très bien dans une soirée, surtout si vous avez repéré une ravissante créature que vous voulez épater. Justement, il y a certaines phrases clés, dans le vocabulaire de James Bond, que je vous conseille de réutiliser, du genre : "Il semblerait que le bar de ma voiture soit mieux garni que celui de notre hôte. Elle est justement en dessous de cette fenêtre." A ce moment, vous attrapez la demoiselle et la jetez par la fenêtre, elle tombe sans mal sur la



capote de votre coupé sport. Fin de parenthèse et actionnement de la capote.)
LIVE AND LET DIE, le soft, reprend un des moments forts de *Live And Let Die*, le film : une infernale course-poursuite en canot à moteur.
Maintenant, imaginez Buggy Boy de Elite, mais à la place de la route et du Buggy, mettez un canal et un hors-bord. Voilà, c'est ça LIVE AND LET DIE, le soft !! Mais on ne s'en plaint pas, pas du tout même. Votre bateau est équipé d'une mitrailleuse et de trois missiles, rien que ça. Cela vous permet de tirer sur les bateaux qui vous gênent pour passer, et d'éliminer de-ci de-là quelques obstacles embêtants, genre des portes en bois fermées



au-dessus du canal. On retrouve les éléments qui avaient fait le succès de Buggy Boy : choix entre différents parcours, tunnels, passages rétrécis, éléments du décor avec lesquels on peut jouer pour passer des obstacles, etc.
Allez, soyons franc, c'est même beaucoup mieux que Buggy Boy, enfin je trouve, moi. L'animation du bateau est très bonne, j'adore les bonds que l'on peut faire !!!



Bon, pour finir, je vais frimer un peu : le boat que conduit Bond dans LIVE AND LET DIE est un Glastron Carlston Scimitar et c'est le même que dans le soft. Si le jeu est moins beau que Off Shore Warrior, que notre ami Lipfy teste pour vous dans ce même numéro, je trouve que LIVE AND LET DIE est par contre beaucoup plus intéressant car plus varié.

Robby au service de sa majesté

LIVE AND LET DIE de DOMARK & ELITE
Distribué par UBI SOFT
K7 : 95 F
Disk : 139 F

Graphisme :	82 %
Son :	68 %
Animation :	88 %
Difficulté :	78 %
Richesse :	70 %
Scénario :	90 %
Ergonomie :	85 %
Notice :	75 %
Longévité :	78 %
Rhaa/Lovely :	80 %

LES JEUX, EDITION D'HIVER 65 %

Déjà deux ans que les Jeux de Séoul ont eu lieu, il faut maintenant se préparer pour les Jeux d'hiver d'Epyx, une charmante petite bourgade des Etats-Unis. Les autres villes commencent à faire une drôle de tronche, puisque c'est la deuxième fois qu'Epyx organise ces jeux.







Eh oui, la dernière fois cela s'appelait Winter Games et, à part l'intermède français de Microïds, qui n'avait eu le droit que de s'occuper du ski alpin (avec succès d'ailleurs), Epyx est vraiment la reine des neiges. Enfin, c'est avec plaisir que nous retrouvons certains sports de la précédente édition ainsi que des petits nouveaux. Le bobsleigh a été remplacé par la luge ; le biathlon, par le ski de fond. Par contre restent le patinage artistique ainsi que celui de vitesse et le saut à ski. Enfin deux petits nouveaux vont nous permettre de découvrir les pistes d'Epyx, il s'agit de la descente et du slalom.

UNE RUDE PREPARATION

Même si certains sports nous sont déjà familiers, leur pratique nous est plutôt inconnue. Je choisis donc de me faire une petite scéance de pratique avant l'ouverture des Jeux. Allez, je me lance sur la piste de luge. Contrairement au bobsleigh, il n'y a pas de risque de chute, par contre chaque écart par rapport au parcours idéal fait perdre un précieux temps. Il s'agit de bien négocier les courbes et de centrer son engin au maximum dans les lignes droites. Le graphisme n'est pas délirant, mais le jeu est assez prenant, surtout lorsque le nouveau record du monde est au bout du parcours. Avant de concourir, le choix de quatre pistes est offert. Mais passons plutôt au saut à ski ; la différence avec l'autre version est moindre, si ce n'est sur le tremplin où il faut diriger ses skis et éviter de trouver une issue latérale...
Après cet entraînement intensif, le président ouvre les Jeux.

UNE CEREMONIE BIEN TRISTOUNETTE

La première vue de la cérémonie n'a rien de commun avec celle de Séoul. Vu la raideur de la haie d'honneur au milieu de laquelle un petit gnome apporte la flamme, cela fait plutôt penser à Berlin en 1936. Enfin effaçons vite de notre mémoire cette image et revenons aux jeux. Après la cérémonie de présentation des athlètes, moi, Lipfy - France - accompagné par une Marseillaise endiablée, j'inaugure mes jeux. Je vous passe l'épreuve de luge, vue précédemment. La seconde épreuve est le patinage artistique. C'est là que les choses se gâtent. L'idée de cette épreuve est excellente. Il faut tout d'abord choisir une des trois musiques, puis définir sa chorégraphie. Vous disposez pour cela de huit figures différentes. Mais il faut les exécuter à des moments reconnaissables de la musique, car dans la seconde partie il faudra les reproduire au moment décidé dans la chorégraphie. La note tient compte à la fois des mouvements choisis et du respect de la chorégraphie. Je ne vais pas vous dévoiler tous les secrets de ces compétitions, mais la notice est sur ce point très bien faite puisque, pour chaque jeu, elle donne l'historique, la façon de jouer et quelques conseils pratiques.
Pierre de Coubertin a pu dire que "L'essentiel est de participer", mais dans le cas présent l'essentiel est plutôt de pratiquer.

Lipfy

THE GAMES WINTER EDITION
de EPYX
K7 : 89 F
Disk : 145 F

Graphisme :	60 %
Son :	65 %
Animation :	55 %
Difficulté :	58 %
Richesse :	75 %
Scénario :	70 %
Ergonomie :	45 %
Notice :	85 %
Longévité :	70 %
Rhaa/Lovely :	65 %

SUPERSPORTS 73%



Comment ? J'entends une rumeur qui circule parmi vous : les jeux Olympiques, c'est bien, mais on pourrait parler d'autre chose. Vous avez raison et je vous ai compris. Nous allons donc vous parler de sport, mais pas de sport olympique, le sous-titre du jeu étant d'ailleurs The Alternative Olympics. Attention, tout ce que vous pourrez dire poura être retenu contre vous.



Nous allons donc commencer notre petite compétition. Trois de mes petits camarades et moi-même entrons en lice. Ici, ni chichi ni tralala, on attaque directement les épreuves, qui sont au nombre de cinq ; c'est du grand art.

PRESQUE AUSSI DOUE QUE LE GIGN

La première épreuve est le tir d'élite. Enfin, d'élite... cela se passe dans une petite impasse assez crade. On vient juste de nous apporter les beaux fusils de Manufrance, avec six cartouches dans le chargeur. Tout est prêt. Pierre commence, pour lui ça baigne ; malheureusement, il se prend le doigt dans la gâchette et atteint le chat de la voisine qui avait la malchance de passer juste à ce moment sur le mur. Nous décidons donc de pénaliser Pierre de cinq points (la vie des bêtes, c'est plus sacré que celle des terroristes, même pour le GIGN.

VERTIGE DU CONCOURS

Oh là là ! C'est haut, s'exclame le petit père Robby. Tant pis pour lui, il a même pas voulu nous laisser passer, Septh et moi. Et tout ça sous le fallacieux prétexte qu'il n'y aurait plus d'eau quand Septh plongerait dans le petit baquet et que moi, le grand beau et fort Lipfy, qui suis juste un peu tombé dans la marmite de potion magique quand j'étais petit, je ferais carrément exploser ledit baquet. Oh l'autre, le jaloux, tout ça parce qu'il est tout maigrichon, surtout quand on le voit d'en bas alors qu'il a décidé de monter au dixième étage du plongeoir, le plus haut donc. Attention, Robby va s'élancer. Il commence par un merveilleux saut de l'ange, puis se met à faire des figures ; mais son ombre n'est plus au-dessus du baquet, qui se rapproche de plus en plus... Le pauvre Robby va s'écraser ! mais au dernier moment il se redresse et, d'un coup de joystick, ramène son ombre en plein milieu du baquet, d'où part une énorme gerbe d'eau. Ah quelle classe, ce Robby !

CA CASSE PAS DES BRIQUES

Mais non, je ne veux pas dire par là que le jeu est mauvais ; je le trouve même plutôt bon et en tout cas hyper rigolo. Ce que je voulais annoncer par ce titre, c'est la troisième épreuve. Pendant que, de chaque côté, Septh et moi tenons des ardoises, Pierre, notre chef-adjoint adoré, tente de nous faire une démonstration de karaté. Dès qu'il le peut, il fait des coups doubles ; pas fou, il sait que ça rapporte plus de points. N'oublions pas qu'il s'agit d'une compétition. Au bout des épreuves nous attend peut-être le record des Olympies alternatives. En tout cas, il se débrouille bien, le petit. On le voit donner des coups de pied, des coups de poing dans tous les sens, mais le résultat s'avère plutôt positif.

NE RESTONS PAS SUR LE CARREAU

Il ne s'agit pas là de boxe, comme des petits malins voudraient nous le faire croire, mais de tir à l'arbalète. A priori, ça ne devrait pas être trop différent du premier, et pourtant... D'abord, il faut tendre l'arbalète suffisamment, puis viser en tenant compte du vent qui détourne le carreau et, pour tout vous dire, c'est pas toujours évident.

20 000 LIEUES SOUS LES MERS

La dernière compétition se déroule sous l'eau ; il faut nager le plus vite possible, peut-être pas 20 000 lieues, mais quelques-unes en tout cas. Et, surtout, éviter tout ce qui se présente, pieuvres, méduses, etc., et ramasser le plus de pièces d'or possible, sans oublier de reprendre sa respiration. Bon, c'est pas l'épreuve la plus drôle, mais l'ensemble donne un jeu très marrant, assez agréable à l'œil, grâce aux seize couleurs. Ça vaut pas Daley Thompson, mais c'est beaucoup moins fatiguant.

SUPERSPORTS de GREMLIN
K7 : 95 F
Disk : 139 F

Graphisme :	80 %
Son :	70 %
Animation :	70 %
Difficulté :	75 %
Richesse :	75 %
Scénario :	75 %
Ergonomie :	70 %
Notice :	70 %
Longévité :	70 %
Rhaa/Lovely :	75 %



LES PLUS BELLES LETTRES DE MISS X



Bientôt ma photo paraîtra dans ce journal que vous tenez entre vos petits doigts crochus. Bientôt, je serais présente, visible, enfin, déjà... trop tôt ?

Vos yeux pourront s'égarer, s'arrêter, insister, jusqu'à ne plus savoir quoi faire de mon image. Bientôt, vous pourrez mettre un visage sur mon personnage, vous saurez que Miss X a les yeux bleus, les cheveux cendrés comme une rivière baignant dans la lumière du matin. Vous verrez que, si elle n'est pas comme vous l'imaginiez, elle est encore plus belle que dans vos rêves les plus fous. Je suis un peu triste, mes amours. Quand j'ai commencé à répondre à vos lettres, je n'aurais jamais imaginé rencontrer un tel succès. Aujourd'hui, je me demande comment vous allez réagir en connaissant mon vrai visage... Vous réclamez ma photo, vous me lancez des invitations, vous m'envoyez des roses et des poèmes, que puis-je espérer de mieux ? Les 5 et 6 novembre, je serai sur le stand d'*Amstrad Cent Pour Cent* pour l'Amstrad Expo, vous pourrez me voir, me faire dédicacer votre *Cent Pour Cent*, me parler. Dans le numéro de décembre, ma photo sera publiée pour ne pas léser ceux qui n'auront pas pu venir. Je me plie à vos demandes répétées, je me décide à vous livrer mon image. Soyez digne de ce cadeau, il me coûte tant... Mais Miss X reste Miss X, ma présence lors d'Amstrad Expo sera fantastique, incroyable, du jamais vu ! Je vous réserve des surprises inimaginables, et des émotions rares ; vous savez que je ne mens jamais... Venez et vous verrez.

Miss X

Chère Miss X,
C'est la première fois que j'écris à un journal, mais* Cent Pour Cent *en vaut la peine, c'est le seul qui soit marrant et complet en même temps. Voilà, je t'adresse quelques requêtes.
**** J'approuve la demande de Simon dans le numéro 8, à propos du poster de la plus belle jaquette du mois, mais pourquoi pas un poster d'un dessin (humoristique ou non) du dessinateur du mois ?***
**** Il y a quelque chose que je trouve bizarre dans les adresses des éditeurs : US Gold et Imagine ont la même adresse (Cf. pp 74 et 82 du* Cent Pour Cent *numéro 8). Why ?***
**** Euh... je vais à Amstrad Expo le dimanche 6, et je vais te louper (moi, ton admirateur le plus fervent !), alors, pourrais-tu, par hasard, oublier une photo de toi pour môa ?? (peut-être dédicacée, pourquoi pas ?)...***
Enormes bises à toi et une bonne poignée de main pour tous ceux de l'équipe. Bye !

Peaps

Cher Peaps,
Pour les posters, nous sommes en train de mettre au point une idée qui serait la synthèse parfaite de la proposition de Simon et de la tienne. Mais, secret et mystère, je ne peux encore rien promettre à ce sujet. De toute façon, nous continuerons à publier des posters de jaquettes de jeux dans *Amstrad Cent Pour Cent*. Pour les adresses d'US Gold et d'Imagine, il est normal que leur adresse française soit la même puisqu'ils sont distribués par la même société. Enfin, comme tu as pu le lire plus haut, je serai à Amstrad Expo le 5 novembre mais aussi le 6 ; pour la photo dédicacée, tourne la page... Grosses bises.

Miss X

Princesse Miss X,
Eh oui, pour moi tu es la princesse de ce qui est à mon avis le plus important dans un journal : le courrier des lecteurs. Ton humble serviteur (moi) se décide enfin à t'écrire ; en effet, je lis* Amstrad Cent Pour Cent *depuis le number one et j'ai suivi son évolution en qualité et en perfectionnement. Eh oui, au fil des mois, vous avez répondu à tout ce qu'un lecteur pouvait désirer : PA, courrier, BD, etc.
Alors je le trouve parfait, complet, et distrayant, ton journal, mais je trouve qu'il manque une rubrique. Comme tu as dit que l'on pouvait t'en proposer, voici : il manque un test de logiciel effectué par un lecteur qui donnerait ses impressions... De toute façon, vous avez en moi un lecteur fidèle et qui est sans doute un de tes plus grands admirateurs...

Hawke

Ton idée est bonne Supercopter, mais elle n'est pas vraiment aboutie. Voici ce que moi je vous propose. *Amstrad Cent Pour Cent* s'agrandit (132 pages dans ce numéro), nous recevons de plus en plus de jeux et d'utilitaires, nous croulons sous des tonnes de courrier et de dossiers de presse. Tout cela, c'est à vous que nous le devons ; alors nous avons décidé de vous faire participer à la réalisation de notre magazine. Si vous vous sentez capable de devenir un membre de la rédaction à part entière, comme Robby ou Sined, si vous connaissez bien les jeux ou la technique sur CPC, envoyez-nous une lettre et un petit article de votre composition. Attention, nous ne retiendrons que les meilleurs, alors déployez des trésors d'imagination et d'humour car c'est moi qui jugerai si vous êtes digne de faire partie de l'équipe d'*Amstrad Cent Pour Cent* et donc de travailler près de moi... Salut !

Miss X

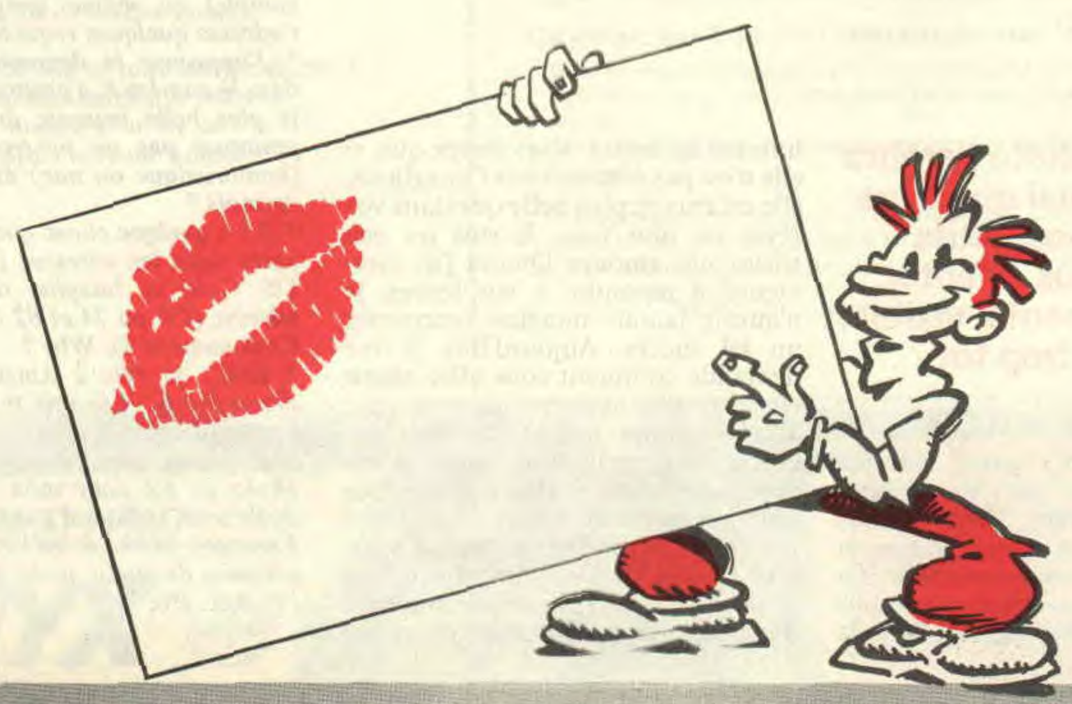
Cher vous,
Salut, je vous écris car je voudrais vous demander quelque chose. Pourquoi ne faites-vous donc pas de concours de dessin où le thème abordé serait celui d'un jeu ? Ce concours, à mon avis, sortirait de l'ordinaire et serait une innovation ; et quelle super pub pour ce jeu !

Personne

Et pan ! En plein dans le mille, monsieur Personne. Aussitôt dit, aussitôt fait. Moi, Miss X, déclare ouvert le concours du meilleur dessin dont le thème est un jeu connu. Le vainqueur gagnera un abonnement d'un an à *Amstrad Cent Pour Cent*. Quant à vous, monsieur Personne, écrivez-moi en me décrivant le dessin que vous m'avez envoyé et en n'oubliant pas de me laisser vos nom et adresse pour que je puisse aussi vous offrir un abonnement d'un an. C'est fou ce que je peux être gentille, moi, en ce moment !...

Miss X

FAITES DEDICACER, DANS CET ENCART, VOTRE AMSTRAD CENT POUR CENT, PAR MISS X.



EINSTEIN, A VOS SOUHAITS !!!

Ce jeu de mot bête m'a été inspiré par le rhume qui me harcèle (de cheval), et surtout qui me turlupine. Bon, revenons-en à notre courrier (pas de cheval) technique qui manque un peu de matière ce mois-ci, je dois l'avouer. Vous, lecteurs vénérés, nous, humbles pigistes, aviez, César, habitués, pan t'es mort, à plus de courrier (toujours pas de cheval). Passons aux choses sérieuses.

Cher Amstrad Cent Pour Cent, *j'ai un très gros problème avec mon CPC lorsque je fais un programme du genre :*

```
10 CLS:TAG:RAD:FOR I=1 TO 360:ORIGIN 320,200
20 MOVE 190*COS(I),190*SIN(I)
30 PRINT "A"
40 NEXT
```

Je lance le programme, ce qui provoque une révolution de la lettre A autour du point invisible situé aux coordonnées 320,200. Pour mon malheur, des signes cabalistiques étranges sont affichés à la droite du A, ce qui gâche considérablement l'effet recherché. J'aimerais savoir si ma machine défaille ou si je dois ajouter une commande au programme pour qu'il fonctionne correctement. Help Sined ou Robby ou Brice ou Franck ou Miss X ou Septh ou Martin ou Lipfy ou Kiki 1er ou Pierre ou etc.

J. Bartalon, Villeparisis

Eh bien mon cher Jérôme, ce petit problème de caractères en trop est simplement dû au fait que tu ne mets pas de point-virgule après le caractère A, ce qui force le Basic à écrire un retour chariot et un line feed. Comme tu es en mode graphique, les caractères ne sont pas interprétés mais affichés, ce qui produit ce petit défaut à l'écran. Ajoute le point-virgule et ton programme réagira de la façon dont tu le désires.

*Salut à toi, ô mon magazine préféré. Je vais sûrement vous paraître un peu banal mais, tant pis, il faut que je le dise : votre magazine est génial. Ouf, ça va mieux, mais passons aux choses sérieuses car j'ai quelques questions à vous poser. Premièrement, je voudrais savoir comment faire pour que le nom d'un fichier n'apparaisse pas au catalogue. Deuxièmement, comment faut-il faire pour protéger un programme d'un effacement accidentel ? Enfin et troisièmement, je voudrais savoir en détail comment faire pour trouver les endroits où il faut placer les pokes pour obtenir des vies infinies. Je sais, c'est bête comme question mais je ne suis qu'un nouvel arrivant dans l'univers Amstrad. Bon, à bientôt et hug à toute la tribu déchaînée d'*Amstrad Cent Pour Cent.

Jean-Philippe

O toi, futur empereur du Basic, je te salue. Pour ta première question, tu devras utiliser un éditeur de secteurs, comme Sectedit du numéro dernier par exemple, ou encore Disco, voire Oddjob, et j'en passe. Il te faudra rechercher la directorie de la disquette, qui commence au secteur zéro de la piste zéro sur une disquette formatée en Data. Dans cette directorie, tu devras trouver le nom de ton fichier. Dans le nom de ton fichier, tu chercheras l'extension de ce fichier et, là, tu additionneras &80 au code Ascii du deuxième caractère de cette extension. Par exemple, le fichier TOTO.BAS ayant pour second caractère de l'extension A (&41), il faudra poker sur disque la valeur &C1 à sa place. Ainsi, le fichier sera toujours sur disquette mais n'apparaîtra pas sur la directorie. Pour ta deuxième question, il faudra faire de même avec le premier caractère de l'extension. Ainsi, le fichier TOTO.-BAS, ayant pour premier caractère d'extension B (&42), devra contenir la valeur &C2 (&42+&80). C'est hyper simple, non ? En ce qui concerne la troisième question, qui n'est pas bête contrairement à ce que tu dis, elle touche un sujet tellement vaste qu'il est difficile de l'aborder dans le cadre de ce petit courrier des lecteurs. Si tu veux plus de renseignements, fais 3615 Amcharge ou téléphone à Robby le mercredi, il sera apte à te renseigner plus amplement et, en plus, c'est son truc.



SNIRFL, AU BOIS BROCHAIN BES ABIS, ATCHA !!!

C'est le cœur rempli de tristesse que je vous laisse vaquer à vos occupations habituelles. Je souhaite vivement que vous nous écriviez pour nous poser des questions techniques, car en ce moment, c'est la Miss X qui se tape tout le courrier. Alors à plus, et bonne programmation.

Franck EINSTEIN



POKES



Bon, ce mois-ci y avait pas de réunion des membres du haut comité directeur du Caca. C'est pas grave, j'ai suspendu mes indics par les —-bip—- pour vous trouver les meilleurs pokes et bidouilles à l'ouest de la ligne B du RER. Il paraît que la prochaine réunion du Caca aurait lieu sur Amstrad Expo même ; alors, si vous y allez, soyez vigilant.

Imaginons que vous devez aller en piste 6 et secteur C1 pour y modifier une valeur en adresse 0122. On y va : vous chargez Disco, vous passez sous l'Editeur. Bien. Vous appuyez sur la touche M comme Modes et ce menu va se dérouler. Avec les flèches du curseur, vous descendez sur Edition piste, et vous entrez le chiffre 6 au message "Piste n°" et la valeur C1 en face de "secteur:". L'ordinateur fait un accès disque et affiche le contenu du secteur sélectionné (oui, on sélectionne beaucoup dans mon texte). A l'intérieur du cadre sont affichées toutes les informations utiles : la piste et le secteur sélectionnés, ainsi que la longueur de ce dernier, le nombre de secteurs sur la piste, le type d'édition, etc. Maintenant, vous appuyez sur C comme courant. Un curseur se met alors à clignoter sur le code hexadécimal du secteur ; le bloc plus étroit à droite est le code Ascii du même secteur. On se déplace avec les touches fléchées du curseur. Lorsque vous déplacez votre curseur, vous savez tout le temps à quelle adresse il se trouve sur le secteur, il suffit de regarder en bas de l'écran. Dans le cas qui nous intéresse, l'adresse 0122 se trouve sur la deuxième page du secteur à laquelle vous accédez en dirigeant le curseur vers le bas de l'écran. La deuxième page s'affiche alors et, lorsque votre curseur clignote sur l'adresse 0122, vous procédez à la modification. Une fois celle-ci faite, assurez-vous que votre disquette n'est pas protégée en écriture, puis appuyez sur la touche Copy pour quitter le secteur et sur la touche E comme

AU RAPPORT

Ecrire pour que vos modifications soient sauvegardées. Now vous pouvez éteindre votre ordinateur et lancer le jeu bidouillé !
C'est tout pour aujourd'hui, les poteaux ; j'espère avoir été clair, surtout n'hésitez pas à m'écrire par courrier ou sur le 3615 Amcharge en Bal Robby pour toutes les questions concernant cette rubrique. Ouf !
Autre chose, Laurence Filippi et André Stemmel ont chacun gagné un Discology 5.1 du Méridien Informatique, l'une pour une bidouille sur Northstar, l'autre pour sa liste impressionnante de codes pour le jeu Sentinel. Le mois prochain, il y aura beaucoup plus de choses à gagner, alors n'hésitez pas à me submerger de courrier et n'oubliez pas d'être marrant, j'aime bien ça !!
Bon, à partir de ce mois et à cause de votre volumineux courrier, je commence des petits cours sans prétention mais qui devraient vous aider à mieux vous débrouiller avec Disco. Enfin, je suis particulièrement content, puisque c'est Super-Coucho qui a illustré ma rubrique !!!

Poke &Robby,255

LE COIN DU DISCOBOLE

Décidément, cette rubrique connaît un immense succès. Je reçois de plus en plus de bidouilles qui marchent avec Discology. Même nos confrères l'aiment bien, notre rubrique. C'est fou ce qu'ils sont originaux, nos confrères ; d'ailleurs, faudra que je me décide à faire paraître le rectificatif de la bidouille concernant Prohibition. Oui, je m'excuse auprès du Doctor Bit de *Game Mag*, mais cette bidouille n'était pas complète et ne marchait pas ; c'est bête, hein ? Faut aussi que j'engueule Zythoun ; chuis désolé mais Terramex (de Grandslam Entertainment), on peut le finir avec n'importe lequel des personnages. Ils auront tous une solution pour récupérer la formule. Si Henri Beaucoup utilise la bicyclette, le Chinois devra se servir du flash photographique pour aveugler le gros monstre marron et ainsi passer penardos !! (Et dans Echo, c'est ALTERNATE + S et non CONTROL + S, héhé.)

Bon, ce mois-ci, les possesseurs d'un CPC équipé d'un unique lecteur de cassette vont se tourner les pouces, je n'ai que des bidouilles pour les softs en disque ou presque.

LE COURS DU MOIS

Le cours d'aujourd'hui portera sur l'éditeur de Discology, cours particulièrement intéressant puisque toutes les bidouilles du Coin du discobole sont saisies sous cet éditeur.
Lorsque l'on "entre" dans l'éditeur de Disco, une myriade d'informations s'affichent à l'écran du CPC ; devant tant de chiffres et de lettres, le néophyte est parfois pris d'une panique indescriptible qui l'oblige à s'écouter deux cent trente-sept fois le dernier tube de la petite Paradis (Vanessa, pour ceux qui sont dans sa classe) afin que cessent les soubresauts nerveux qui agitent son petit corps.

Bon, intéressons-nous au menu Modes ; c'est là que vous choisissez si les opérations que vous allez faire avec l'éditeur porteront sur toute la disquette ou bien seulement sur un fichier stocké sur cette disquette, ou bien encore sur une piste bien précise du même support magnétique.
Si vous sélectionnez Edition disque, Disco vous demande la piste de début de disquette, celle de fin et celle sur laquelle vous voulez vous positionner. Ainsi, si vous recherchez le mot fesse, la recherche portera sur toute la disquette à partir de la piste de début que vous avez sélectionnée, jusqu'à la piste de fin que vous avez choisie. Bien. Lorsque vous sélectionnez l'édition fichier, le catalogue de la disquette apparaît. Vous choisissez d'abord le fichier voulu, puis le bloc que vous désirez sélectionner. Les blocs sont les parties d'un même fichier, réparties sur le support magnétique. Si vous décidez de rechercher une chaîne de caractères après avoir sélectionné cette Edition fichier, la recherche portera uniquement sur le fichier préalablement sélectionné.
Même chose pour l'Edition piste. Après sélection d'une piste, c'est uniquement sur celle-ci et sur un seul secteur que vous travaillerez. L'option Chercher secteur en dessous d'Edition piste permet de changer le secteur en cours...
Bon, voyons le cas d'une bidouille comme vous pouvez en trouver dans le Coin du discobole ; je vais essayer de vous expliquationner simplement la procédure.

PROJECT FUTURE DE GREMLIN

Alors, qu'est-ce qu'on fait ? Bin, on se prend Disco dans la main droite et Project Future dans la main gauche. Sous éditeur, on passe en mode Edition de fichier. On choisit le fichier principal du jeu (le plus gros en ko) et on se sélectionne gentiment le bloc 38 ; là, en adresse 0036, on modifie les 04 vies du jeu en FF, ce qui nous en donne 255. C'est largement mieux comme ça, en tout cas c'est ce que pense Frédéric Oudoul des Billy's Crackers qui recevra une invitation pour le prochain colloque des membres du haut comité directeur du Caca.

KAT TRAP DE STREETWISE

Il fallait bien que le petit père Talenton se la ramène. C'est un soir d'orage que je l'ai eu au téléphone. La charmante Sabine me pria de sa voix charmante (on dirait qu'elle a avalé une scie musicale) de prendre un lecteur sur la ligne 1. C'était le talentueux Talenton, qui me disait avec son dément accent de l'est qu'il me fallait éditer la piste 8 et le secteur 06 de la disquette originale du jeu. Là, j'avisais l'adresse 0101 et, dans le code Ascii, modifiais le =2 trouvé par un =8. Résultat, on perd une première vie et on accède à l'immortalité tel un Higlander.

POKES AU RAPPORT

YIE AR KUNG FU DE IMAGINE

Tchac !! Un atémi dans la disquette de Yie Ar kung Fu. Paf !!! une manchette dans la fonction Edition fichier de Disco. Otto !!! On se prend le fichier de 41 ko. Aoutch !!!! On passe en Recherche dans le menu Fonctions. Slapz !!! On recherche la chaîne hexadécimale 67-87-3D-32 et bong !!!! On la remplace par 67-87-3D-35 et ça y est Onara !!! On est invincible !!! Faites gaffe à l'auteur de cette bidouille, Dominique Gélin (mon frire), il est ceinture en croco de karaté !

THE SENTINEL

PARCS	CODES
4010	90075968
4037	87879398
4080	97707649
4109	08565783
4147	89782130
4194	48247577
4231	56785351
4266	74795752
4291	71342598
4328	85075583
4362	44390767
4397	71724974
4426	07441596
4428	59491978
4466	87618596
4501	20345251
4524	79638465
4563	69715547
4593	77060375
4619	59424987
4655	06972859
4692	54881957
4726	78463094
4769	69176182
4788	91761986

COMMANDO DE ELITE

Là, on applaudit bien fort le talent du jeune Corsaire (c'est son pseudo) qui nous a trouvé un certain nombre de bidouilles hautement intéressantes pour le Coin du discobole. On commence avec 255 vies pour Commando et là, j'en connais un certain nombre qui vont être très contents ! On va rechercher une chaîne hexadécimale grâce à la fonction Recherche de Disco, comme il est expliqué dans le cours de ce mois-ci. Cette chaîne hexa est : 23-10-FB-3E-05-32-66 ; quand vous la tenez sous votre curseur, vous la remplacez par : 23-10-FB-3E-FF-32-66 et le tour est joué.
Merci beaucoup monsieur le Corsaire.

NORTHSTAR DE GREMLIN

Bin là, c'est du délire !! Faut carrément sabrer le champagne. Effectivement, c'est la petite Laurence Filippi (dis, tu m'envoies ta photo ?) qui nous fait parvenir sa première bidouille sous Disco. Elle est donc la première nana à postuler pour une carte de cracker stagiaire membre agréé par le Caca. Il s'agit de rechercher la chaîne hexadécimale suivante : 3E-04-32-F3-06 et de la remplacer par : 3E-FF-32-F3-06. Voilà, c'est simple, c'est classe, c'est sans bavure, c'est d'une légèreté toute féminine et Laurence recevra donc la dernière version de Disco.

THE EMPIRE STRIKES BACK DE DOMARK

Ou l'Empire contre-attaque, si vous possédez un décodeur antiope. Bon, en piste 7 et secteur 43, à l'adresse 0108, se trouve un 05. C'est le nombre de shields (ça donne écran de protection avec le même décodeur) que vous possédez au début du jeu. Bin, il suffit de modifier cette valeur de 06 à FF pour obtenir autant de shields. N'en mettez quand même pas trop, parce que ça finit par mettre un sacré bazar à l'écran. C'est un certain Mercure qui m'a fait part de cette bidouille, comme quoi on peut être dieu des commerçants et bon pokeur.

CAULDRON DE PALACE SOFTWARE

Si je me souviens bien, c'est là le premier jeu créé par Steve Brown (le game designer de Palace) sur Amstrad CPC. En tout cas, ce détail n'a pas gêné le désormais célèbre Alain Massoumipour (programmeur de l'Ile, qui sortira en décembre chez Ubi Soft !!!!) pour nous trouver le moyen de nous offrir une infinité de sorcières. On utilise la fonction Recherche du menu Fonction, justement, et on fait une recherche de la chaîne hexadécimale suivante sur l'ensemble de la disquette : 3E-0A-32-6C-BA (rappelez-vous de ne pas essayer de saisir les tirets, hein ?). Quand vous l'avez trouvée, vous mettez à la place : 3E-FF-32-6C-BA et vous n'oubliez surtout pas de sauvegarder les modifications sur la disquette, hein ?!

CAULDRON II DE PALACE

Encore un jeu réalisé sous la houlette de Steve Brown, et encore une bidouille du corsaire. On se recherche la chaîne hexadécimale suivante : C2-1F-84-3A-1C-BE-3D avec le sourire et on met à la place la chaîne : C2-1F-84-3A-1C-BE-00. Ça nous donne une sacrée quantité de vies pour la petite citrouille rebondissante.

NEMESIS DE KONAMI

C'est la bidouille du mois de notre ami Bananou, et pour se faire remarquer il a fallu qu'il fasse plus long que les autres. Bon, vous allez voir.
Sur la disquette originale de Nemesis, et toujours grâce à la fonction Recherche du menu Fonctions (justement) de l'éditeur de Disco, nous allons faire des recherches de chaînes hexadécimales. On recherche d'abord 40-9E-A7-C2-58-9D-3E-12-CD-1E-BB que l'on remplace par 40-9E-A7-00-00-00-3E-12-CD-1E-BB.
Voilà pour la première chaîne. Ensuite, on recherche toujours de la même manière 28-06-3D-32-F7-A0-18-7B-DD-21-75-7E que vous me remplacez en douceur par 28-07-3D-32-F7-A0-C3-A6-9B-C3-A6-9B. Bien, maintenant vous pouvez jouer à Nemesis et passer à travers tous les obstacles puisque votre vaisseau est devenu invulnérable. Merci Bananou (c'est chou comme pseudo, non ?).

ENLIGHTENMENT DRUID II DE FIREBIRD

Voilà une bidouille toute chaude puisqu'elle m'est parvenue juste avant que je boucle ma rubrique. C'est un envoi de Jean-Luc Le Person, qui devient du coup un habitué de NOTRE rubrique.
Ça se passe en quatre étapes que je vous décris now. Toutes les opérations se font sur la face A du soft. Là,

on utilise l'éditeur de Disco. Bon, premièrement, on va en piste 06 et secteur 03 à l'adresse 01C5 ; on met un 3A à la place du 32, et à l'adresse 039D, on met un autre 3A à la place du 32.
Deuxièmement, on va en secteur 04 de la même piste 06, et en adresse 02A4, on met un 3A à la place du 32 trouvé.
Troisièmement, toujours en piste 06, on va en secteur 05 et en adresse 01C2, où l'on met un 3A à la place du 32.
Quatrièmement, on va en piste 08 et secteur 02, à l'adresse 0221 on met un 3A à la place du 32.
Et ça nous donne quoi, d'avoir fait toutes ces modifications monsieur Le Person ? "Ça vous donne l'invulnérabilité pendant tout le jeu, mon cher monsieur Robby." Ah OK, c'est cool ! Merci ! Chuis content !! Happy ! Joyeux.

THE VINDICATOR DE IMAGINE

Allez, toujours par notre ami Le Person, voici l'invulnérabilité pendant le premier niveau de jeu. Pour le reste, allez faire un tour dans la rubrique du chef, ça devrait vous aider à venir à bout du soft. Bon, on se met sous éditeur, on va se balader du côté de la piste 04 et du secteur 03, on se repère tranquillos l'adresse 00B4, et on se modifie coolos le 3D par un 00. On se boit un petit pastaga et on sauvegarde le tout avant de jouer.

LE CHOIX DES POKES, LE POIDS DES OCTETS

Un seul listing ce mois-ci dans le Choix des pokes et le poids des octets. En plus, il est même pas pour une version cassette. Les possesseurs de 464 vont vraiment faire la gueule. Mais comme ça, ils vont peut-être se réveiller et m'envoyer des pokes pour des jeux en cassette. Bon, comme lot de consolation, ils pourront se raccrocher aux codes de The Sentinel offert par André Stemmel, qui empoche un Discology dernière version pour le coup !!

IMPACT DE AUDIOGENIC

Voilà, c'est le seul petit listing du mois, il est de J.-L. Le Person et ça va vous donner l'immortalité dans Impact, donc on est content.

```
10 ' IMPACT DISC 100%
20 ' par J-L Le Person
30 MEMORY &2000:MODE 1:BORDER 13:INK 1,0
:INK 0,13
40 LOCATE 10,10:PRINT "IMMROTALITE (O/N)
"
50 A$=UPPER$(INKEY$)
60 IF A$<>"O" AND A$<>"N" THEN 50
70 LOAD "USRINT",&92AE
80 IF A$="N" THEN 110
90 FOR N=0 TO 13:READ B$:POKE &9EB0+N,VA
L("&"+B$):NEXT
100 POKE &9392,&B0:POKE &9393,&9E
110 CALL &92AE
120 DATA CD,27,98,3E,00,32,94,6F,3E,C3,3
2,95,6F,C9
```

A L'HEURE OU BLANC (COURAGE... FUYONS !)

Compagniiiie, fixe ! Au rapport. Dans cinq unités de temps universel, notre chef tant aimé et respectueux va passer en revue tous les petits gars de la Compagnie pour voir s'ils sont bien propres sur eux, si leurs bazookas sont en état de marche et s'ils ont payé leurs cotisations annuelles à la Guilde intergalactique des aventuriers. Alors fissa, ramenez vos faces de camembert avachi et présentez-vous !

- Soldate Catherine au rapport, mon adjuvant chéri... J'interviens en tant que princesse et seigneuresse de l'aventure (je ne vous dévoilerai que mon prénom car, en raison de mon âge avancé (22 ans), je suis obligée de me consacrer à un entraînement clandestin au jeu d'aventure, à l'insu de mes proches, pour présenter un rapport d'expertise sur Exit, fabuljeu Exit, qui a fait un malheur au Borobi.
- Crommandant Prouteau Thierry, d'Angers. Surnommé Destination d'Angers, car je tire plus vite que je ne dégaine ! Je me permets de troubler le doux babillage de ma charmante compagne d'armes pour apporter quelques menues gouttes à l'eau de son moulin, et j'interviendrai également sur Exit.
- Merci Crommandant. Or, ensuite, si donc par conséquent vous prenez le râteau et allez au pied du grand arbre pour ramasser quelques feuilles, vous trouverez, foi de Princesse, merveille, un plan !
- OK, j'acquiesce et j'ajoute que, après avoir trouvé le chat près de la cabane à outils, il faudra prendre une espèce de fleur dans les branchages entourant cette même cabane, mais vue de plus loin, et la poser devant le faux félin qui se transformera en coupe.
- Avez-vous remarqué, Crommandant, le style particulier du livre des anciens : "Toi qui traversas les âges et qui poussière enfin devint (poussière d'os), toi encore retenue par ceux qui emprisonnent la lumière (substance bleue de la grotte), toi enfin, poison subtil des dures terres fangeuses (venin de serpent), toi qui reposes là où le premier a élevé son culte (poudre d'yeux), toi qui mûre à jamais t'es nourrie de cette terre (trois boules)."
- Je finirai votre rapport, gente guerrière, en rappelant quelques mots du soldat toujours inconnu, Joss, pour ouvrir le troisième labyrinthe : rendez-vous à la maison du cadran solaire. Attendez la sonnerie. Passez ensuite dans la pièce de droite. Positionnez le vase sur l'éclat lumineux. Cliquez et la chevillette cherra, la porte disparaîtra.

RUBE DE CERBO ?

- Bromure glasse vendeur taxé. Excusez-moi, je retire mon masque à gaz qui m'a permis de passer inconnu tôt à Venise, justement au pays de Masque, et je me représente : première classe Vengeur masqué, pour vous servir. Voici tout d'abord les professions de chacun et chacune des Vénitiens de rencontre : Rastas est professeur, Salvador électricien, Jeff t'es pas tout seul mais t'es punk tout de même, Manuzio imprimeur, Andréa armurier, Joviani protecteur, Lénina protégée, Dymov ambassadeur, Xanthini fossoyeur, Francesca médecin, Alexis serrurier, Equinox plutonien (charmante profession, ça !), Pietro guérisseur, Rajack diplomate, Améthis avocate, Miguel diplomate et José poualopate, non, marin !
- Intéressant, première classe Vengeur, mais quelques indices seraient de mise si vous désirez rester dîner avec nous ce soir du bon côté de la fourchette !
- J'y arrive, mon adjuvant. D'abord, ne parlez jamais à quelqu'un qui aurait auparavant donné des coups de tête à votre matraque. Evitez aussi de donner plus de 1 300 crédits si vous

HIT LA CAMPAGNE

ne voulez pas vous retrouver en prison. Si jamais vous l'êtes, en prison, appelez alors Améthis. Andréa vous donnera des balles gratuitement. Trouvez *le flingue et échangez-le* contre la seringue. Gagnez des points de vie en sautant des ponts.

- C'est tout ? C'est court ! Faut absolument que des seigneurs nous renseignent un peu plus sur cette aventure italienne aux beaux décors. Quelqu'un d'autre ?

CINQ A SETH

- Aspirant Galvao Luis, mon *adjuvant. J'ai fait Bruce Lee cet hiver.* Tchac! Pif,paf ! 10 tableaux. James Debug au printemps, tagada, partie 1, plaf plif, parties 2 et 3 dans la foulée, Sram, chabada pof, cet été et l'Oeil de Seth, areu, areu, shazam crac, cet automne. Heureusement que les années n'ont pas huit saisons comme sur Gödel IV ! Voici, rapide et abrégée, une luce pour Seth :
9 - 8 - 4 - (3 s'il y a le dragon) - 1 (plusieurs fois) - 2 - 1 -4 - 2 (s'il répond qu'il n'y a pas de passage secret, faites le 1 et ensuite le 4) - (s'il y a un passage secret, faites le 2 - 1 - 1 - 1) - 1 - 1 - 1 - 1 - (si vous vous trouvez en présence d'un monstre sous-marin, faites le 2 jusqu'à ce qu'il n'apparaisse plus) - 1 - 1 - 3 - 1 - (à ce stade, il est peut-être préférable de sauver la partie) 5 - 1 - 1 - 1 - 2 - 2 - 4 - 1 - 1 - 1 - 4 - 1 - 2 - 6 - 6 - 1 - 1 - 1 - 6 - 6 - 1 - 3 - 3 - (s'il y a des monstres, tuez-les) 1 - 1 - 1 - 1. Après le labyrinthe : 1 - 1 -1 - 1 - 1 - 3 - (le numéro à choisir est celui que vous avez remarqué en escaladant la tour) 3 - dire... Et là je me suis évanouissé parce que je me suis rappelé que j'avais laissé ma tire en double file l'hiver dernier place de la *Star. Sûr qu'on me l'aura tirée, y a pas* de justice...

TAITOITATOR

- Mon adjuvant, si je puis me permettre, moi, Seth, assisté de Minipal, devant la prolifération insensée de tous les TOR (Trantor, Obliterator, Terminator...), je me suis permis de faire la fête à Vindicator. Voici donc les différentes anagrammes proposées par l'ordinator et leur solution, suivie du code de détonation, tout cela permettant de terminer la section 1, à savoir le complexe :

NATHAN JUNNOD
JONATHAN DUNN —P
SEAN JIM HARRIS
JAMES HIGGINS —O
DR ANTONI CLAM MD
MARTIN MCDONANALD —P

BEN SIMULATOR (Je le hais, encore un tor)
SIMON BUTLER —E
SAM N JOKER MARK JONES —H

????????? JOHN MEEGAN —N

HUGE PHALUS
(traduction : gros paf !)
PAUL HUGHES —M
RON H VAIN IVAN HORN —I
LEON WUPAS PAUL OWENS —E
???????? ANDREW DREAKIN —M
MALEK MIB MIKE LAMB —R
DR KANE WAD DAWN DRAKE
VANNATEN KLEIN KANE
VALENTINE

Tout cela devrait permettre de passer au niveau 2 en reconstituant le mot de passe. Je souhaite le bonjour à ma maman, à ma tante et à mes deux nièces, à Maverick, Goose et Warrior pour leur soluce du 7 septembre, à mes admiratrices éplorées, à Ger... Strulrrrrp !!!

- Qu'est-ce ?
- Rien, mon adjuvant, il vient de se prendre la tête dans les pales du rotor !
- Fixe ! C'est l'hélico du chef qui atterrit (Epongez le sang, bon dieu !)
- Salut les petits Lu. Va falloir patienter quelques semaines au garde-à-vous, asque je viens de recevoir un bon plan de Dark Side que mon aide de camp du Borobi est en train d'examiner avant que mes augustes paupières ne daignent s'entrouvrir pour jeter un regard impérial et impitoyable sur cette remarquable luce. Adjuvant, coupez-moi les orteils qui dépassent du premier rang ! Merci. Ah, l'odeur du sang frais le matin avec des croissants, que de souvenirs... Bon, c'est pas tout, je repars, *on se revoit dans quelques semaines,* rien qu'avec du frais et du bien croquant. J'ai dit !
- Sûr, votre inneffable douceur. Bon dieu, ça va être super sympa de rester 4 semaines de suite sans bouger, au garde-à-vous...

LE CHEF

LEPANTH OF FRIME

Salut, Seigneurs et Ladies of Aventure. Nous accueillons cette fois-ci cinq guerriers de tous les coins de l'empire inter-galactique, assez prudents, car ils n'ont pas tous osé donner leur numéro de téléphone...

* Paul Pasquier, 15, Campagne-l'Evêque, 13015 Marseille pour Zombi, Hurlements, le Maître des âmes, la Chose et d'autres luces.
* Yannick Bournon, 5, impasse Fontaine-Redhon, 19000 Ussel, pour Gunship (Envoie-moi tes secrets, petit.)
* Raphaël Ceriez, 17, boulevard de la République, 59240 Dunkerque, pour le pacte et un tas d'autres.
* Frédéric-René Denis, 2, allée des Peupliers, 42160 Andrezieux-Boistheon, pour quelques oldies, dont l'Affaire Vera Cruz, et d'autres comme Iznogoud.
* Gérald Massin, 10, cot. les Grillons, Sauveterre, tél. : 66 82 50 33 pour l'Anneau de Zangara et Incantation. Bravo.

Et continuez à nous écrire.

J'ai résolu :

Mes jeux d'aventure préférés sont :
1 .... de ....
2 .... de ....
3 .... de ....
4 .... de ....
5 .... de ....

NOM : ....
AGE : ....
ADRESSE : ....
Tél. : ....

7

SOLUTION COMPLETE : THE DARK SIDE

C'est avec la bénédiction d'Incentive que nous passons ce mois-ci le plan et la solution complète qui vous aideront à venir à bout du fabuleux DARK SIDE. C'est Philippe Duc de Marly-le-Roi qui nous a envoyé cette solution. Il reçoit six softs de jeux offerts par US Gold, qui distribue depuis peu les produits Incentive en France.

COMMENCEMENT DE LA MISSION

Il faut éteindre le maximum d'ECD ; utilisez le laser pour tirer sur la tête de chaque ECD. Cette opération se déroulera en deux phases (voir plan). Après la première phase, il doit rester 24 % d'ECD actifs ; le plan indique l'ordre de destruction. Vous devez alors obtenir un score de plus de un million de points, et le temps pour terminer la mission sera illimité. Pour éteindre rapidement les ECD, survoler (jet pack) la planète est le plus efficace. Attention à la réserve de carburant.

RECHERCHE DES TELEPOD CRYSTALS

Premier cristal : lorsque vous êtes sur Umbriel ou sur Procion, les radars vous détectent et vous êtes téléporté dans une salle sous Fomalhaut. Le cristal se trouve sur votre droite, il suffit de le toucher. Il donnera accès à Psyché plus tard... Pour sortir de la salle, tirez au laser dans une des fentes des placards de chaque côté de la porte (attention à votre réserve de boucliers). Pour sortir des couloirs, utilisez les ouvertures au plafond. Pour détruire les radars, voir les descriptifs du plan.

Second cristal : allez à Sirius et positionnez-vous devant la porte surmontée d'une rampe. Tirez sur la rampe jusqu'à déclenchement de l'ouverture. A l'intérieur, hissez-vous à l'aide du jet pack au sommet de la tour ; vous apercevez le cristal, touchez-le. Il donnera accès à Pollux, mais plus tard...

Vous pouvez ressortir de l'autre côté (attention de ne pas tomber), vous serez alors sur Ganymède. Détruisez le plexor garé sous l'arche en tirant sur le petit pilier de soutien. N'essayez pas de détruire celui du pont, il se régénère...

Troisième cristal : allez sur Régulus et entrez dans le hangar, puis allez dans la deuxième salle par le petit passage sur le côté droit. Tirez sur la partie métallique du marteau représenté symboliquement au mur. Il doit se mouvoir. Une entrée est alors libérée sur le toit du hangar de Sirius, descendez dans la salle par cette ouverture. Repérez le cube et tirez dessus. Ressortez et allez à Tapetus, vous pouvez gagner du temps en passant par le triangle sur le mur ouest. A Tapetus, descendez dans le couloir sous la dalle et prenez la direction ouest. Sous Ganymède, repérez les trois lampes au plafond, tirez sur le fil de celle du milieu. Elle se transforme alors en pyramide. Touchez-la. C'est le cristal pour Neireicl...

Quatrième et dernier cristal : vous l'obtiendrez en allant sur Pollux avec le Télépod.

UTILISATION DU TELEPOD

Vous possédez trois cristaux (Psyché, Pollux et Nereicl) qui permettent de vous transporter au-delà de la barrière magnétique des différents secteurs au moyen du Télépod. A l'intérieur de ce dernier, les cristaux sont face à vous. Tirez sur l'un d'eux. Sortez du Télépod, vous êtes à l'intérieur du secteur. Regardez le mur, hissez-vous à la hauteur de la lettre et touchez-la. Répétez l'opération pour chaque secteur. Lorsque vous aurez récupéré les quatre lettres, le mot Dark s'affichera sur le panneau au-dessus des portes du secteur de Psyché. Les portes seront alors ouvertes...

Maintenant, entrez dans le Télépod, et tirez sur le haut du monument se trouvant derrière les cristaux. Cela fait, vous serez de retour à Psyché du bon côté de la barrière magnétique.

DEUXIEME PAHSE DE DESTRUCTION DES ECD

Sur Nereicl, vous trouverez un ECD derrière le monolithe ; tirez dessus. Ensuite remontez de secteur en secteur en détruisant les ECD comme indiqué sur le plan. Il doit rester alors 4 % d'ECD actifs.

FIN DE LA MISSION

Retournez sur Psyché, utilisez le Télépod. Passez au-delà de la porte. Voici le Zephyr one. Tirez sur le dernier ECD et regardez...

CONSEILS COMPLEMENTAIRES

Tirer sur les cubes fait apparaître des portes ou disparaître des murs. Les portes obturées s'ouvrent en tirant dessus. Pour la porte semi invisible du hangar de Tapetus, centrez-la avec le viseur puis avancez dessus en tirant simultanément. Les plexors explosent lorsque l'on tire au laser sur la partie pointue de leur forme. Attention, certains réapparaissent après un certain laps de temps. Si vous restez trop longtemps dans un secteur, un ovni apparaît et vous mitraille. Changez alors de secteur ou repérez-le en regardant le ciel et abattez-le.

Chiffres noirs : destruction phase 1
Chiffres rouges : destruction phase 2
Pointillés : barrière magnétique invisible

THE DARK SIDE

N

THETYS
PSYCHE
POLLUX
NEIREICU
3 2
EQUATOR
14
12
4
1
11
17
13
GANYMEDE
IAPETUS
PROCION
OBERON
15
7 5
6
8
9
10
DROP ZONE
REGULUS
18
ANTARES

16
THE LIGHT SIDE 19

Tricuspid

REMEMBER: A STEP IN THE DARK – IS A STEP IN THE RIGHT DIRECTION!

AS : PE



Nous avons déjà fait le tour des quelques instructions primaires et allons continuer à le faire avec des opérations un peu plus intéressantes, car elles permettent de calculer et de modifier des données de façon conséquente. Charger et sauver des données ne sont pas les seules opérations possibles entre le Z80 et la mémoire, et voici quelques instructions qui en témoignent.

ADD, SUB, ADC, SBC, KESAKO, MAQUE ???

Mon dieu, par Krom, que de mots "imbitables" en apparence ! Il faut que je vous explique un peu le terme imbitable avant que ce paragraphe ne devienne pornographique. Imbitable est un mot inventé par le programmeur pour dire d'une chose qu'elle n'est pas transformable en bits. On aurait pu dire inoctable, diront certains, mais au moment où ce terme est apparu, les gens ne programmaient qu'en binaire, par l'intermédiaire d'interrupteurs ; alors les octets, ils s'en moquaient un peu. Revenons à nos mnémoniques. ADD et SUB sont de la même famille. ADD veut dire addition, et SUB, substraction. C'est de l'anglais, et cela se traduit plus ou moins par addition et soustraction. Ah Dédé, ah des dés, ADD, c'est la mnémonique utilisée pour faire des additions entre registres, ou entre un registre et de la mémoire, voire encore entre un registre et une valeur immédiate. Voici les opérations permises par le Z80 :

Encore un petit cours assembleur maison offert cent pour cent de bon cœur. C'est avec plaisir que nous vous retrouvons ce mois-ci pour vous faire partager notre amour de ce qui est beau et de ce qui va vite : en un mot, l'assembleur. Nous allons poursuivre notre étude du Z80 et de ses instructions.

```
ADD  A,(HL)
ADD  A,(IX+d)  (0 <= d <= 255)
ADD  A,(IY+d)  (0 <= d <= 255)
ADD  A,n       (0 <= n <= 255)
ADD  A,r       (r : A, B, C, D, E, H, L)
ADD  HL,rr     (rr : BC, DE, HL, SP)
ADD  IX,rr     (rr : BC, DE, IX, SP)
ADD  IY,rr     (rr : BC, DE, IY, SP)
```

RDS-JE ?

Dans la liste ci-dessus, d est un déplacement signé sur un octet, n une valeur entre zéro et deux cent cinquante-cinq, r un registre simple, et rr un registre double. Pour ces opérations concernant l'accumulateur, tous les drapeaux indicateurs d'état du registre F sont influencés. Par contre, en ce qui concerne les opérations sur les registres seize bits, seul l'indicateur de débordement (C la retenue) témoigne d'une éventuelle erreur. Voilà, tout est dit pour ADD, passons donc à SUB.

Cette instruction est au niveau en dessous d'ADD car elle ne permet de faire des opérations que sur l'accumulateur. Il est donc possible de soustraire de A un registre huit bits, une valeur immédiate, le contenu de l'adresse pointée par HL, par IX+d ou encore par IY+d. Tous les drapeaux sont positionnés en fonction du résultat, ce qui permet de faire les travaux nécessaires à la suite du programme sans galipettes périlleuses. Comme vous l'avez vu, ces opérations ne prennent aucun drapeau en compte, et les opérations se font bêtement. La syntaxe à utiliser avec cette instruction n'est pas la même que celle utilisée pour ADD. Etant donné que l'opérande de destination est toujours l'accumulateur, il n'est pas nécessaire de le préciser. Les assembleurs comprennent donc la simple commande suivante :

```
SUB   opérande
```

Les mêmes instructions existent aussi, mais tiennent compte de la retenue, ce qui permet de faire des calculs plus performants. ADC (addition with carry) et SBC (substraction with carry) permettent de faire des opérations sans négliger la retenue, ce qui est très utile lors de calculs entre des valeurs codées sur huit et seize bits. Voici une petite routine qui appuie mes dires : 8 ; Addition de HL avec A et stockage dans HL

```
  ADD  A,L      ; Addition des deux
poids faibles.
  LD   L,A    ; Stockage dans L.
  LD      A,H      ; Chargement du
poids fort.
  ADC  A,0      ; Mise à jour du poids
fort.
  LD   H,A     ; Restoration du poids
fort.
Ou encore:
  ADD  A,L      ; Addition des deux
poids faibles.
  LD   L,A    ; Stockage dans L.
  JR   NC,PAS   ; Saute l'instruction
suivante.
  INC  H       ; Incrémente H si Carry
PAS  ...
```

Cela permet donc d'additionner une valeur huit bits à une valeur seize bits, sans modifier un second registre double. Cela paraît insignifiant, au premier abord, mais il faut bien se dire que ce n'est pas parce que l'assembleur est rapide qu'il ne faut pas faire d'efforts. Toute optération faite avec la mémoire prend beaucoup plus de temps qu'une même opération exécutée dans le microprocesseur. De ce fait, il faut utiliser la mémoire le moins possible, et donc éviter tout PUSH, CALL, etc. Cela ne doit pas être fait au détriment de la structure du programme, quoique le gain de vitesse soit assez conséquent, lors de la programmation en ligne. Les types d'adressages possibles avec cette instruction sont les suivants :

```
ADC  A,(HL)
ADC  A,(IX+d)  (0 <= d <= 255)
ADC  A,(IY+d)  (0 <= d <= 255)
ADC  A,n       (0 <= n <= 255)
ADC  A,r       (r : A, B, C, D, E, H, L)
ADC  HL,rr     (rr : BC, DE, HL, SP)
```

Toutes ces opérations positionnent parfaitement tous les drapeaux, ce qui n'est pour déplaire à personne. Pour en finir avec ces quelques instructions, nous allons parler de SBC (Zousblash !!! Ce fut le bruit provoqué par la baffe mise au chef par Sined, à la suite d'un jeu de mot idiot que nous ne citerons pas. Et puis si : non, c'est levé). SBC, comme ADC, fait appel à la retenue. SBC signifie substraction with carry, c'est-à-dire soustraction avec retenue. Cette instruction opère une soustraction du premier registre désigné avec l'opérande donnée et la retenue. Le résultat obtenu est stocké dans le premier registre donné et les drapeaux indicateurs sont positionnés en conséquence. Voici donc les instructions reconnues avec cette mnémonique.

```
SBC  A,(HL)
SBC  A,(IX+d)  (0 <= d <= 255)
SBC  A,(IY+d)  (0 <= d <= 255)
SBC  A,n       (0 <= n <= 255)
SBC  A,r       (r : A, B, C, D, E, H, L)
SBC  HL,rr     (rr : BC, DE, HL, SP)
```

Comme vous le voyez, cette instruction ressemble beaucoup à ADC et le même genre d'ennui arrive de la même manière. En effet, il arrive parfois qu'un dépassement de capacité fausse les résultats. Il faut donc faire attention, lors de vos calculs, à vérifier les drapeaux pour ne pas avoir de surprises. Comme nous avons beaucoup parlé de la retenue, il faut aussi savoir que certaines instructions servent à la forcer ou à la modifier.

LA RETENUE

Ah, la retenue ! Je me rappelle avoir passé de nombreuses heures de colle en retenue. Mes professeurs ne m'aimaient pas beaucoup, et, à l'école, le temps que je ne passais pas au coin, je le passais en heures de retenue. Par Krom, ce que j'ai pu maudire cette retenue. Maintenant, j'ai grandi, et je vénère ce que j'ai dû combattre autrefois. Cette retenue est en effet un des outils les plus importants du microprocesseur, et sans elle, nous serions considérablement coincés. Pour l'influencer, nous avons deux instructions, et même trois. Les deux premières sont simples et influencent directement la retenue. D'abord, nous avons SCF, c'est-à-dire set carry flag, qui force la retenue à un, ce qui peut parfois servir. La seconde opération influençant directement la carry est CCF, qui complémente la retenue, comme son nom l'indique. Il faut bien faire attention et ne pas comprendre nettoyage de la retenue. Lors de l'utilisation de cete instruction, la carry devient simplement son opposé. Si elle valait un, elle devient zéro, et inversement vice versa le contraire. La troisième opération dont je vous ai parlé force la retenue à zéro, sans pour autant la concerner directement. En effet, OR A ne prend qu'un octet, le minimum de place et de temps machine, et nettoie la retenue, sans modifier aucun registre. Voilà, je vous ai donné tous mes petits secrets à ce sujet.

OH MOI, VOUS SAVEZ

Eh oui, vous le savez, au mois prochain, comme d'habitude. Mais avant de vous quitter, je vous donne une dernière opération que j'avais oubliée. NEG est une petite instruction qui fait simplement une soustraction à 0 de l'accumulateur et stocke le résultat dans A. En fait, cela inverse simplement le signe de l'accumulateur tant chéri. Voilà qui finit ce cours assembleur. Le mois prochain, nous parlerons des rotations et, ensuite, à nous la belle programmation ; nous ferons des tas de petites routines sympa. Allez, plus qu'un mois à patienter et la délivrance arrivera. Sur ce, à plus.

Sined le barbare et les quarante voleurs

LE B.A.-BA DES DRI

Tout vient à point à qui sait attendre. Nous vous avions promis le truc pour transformer le drive B en drive A et vice versa, l'inverse de l'opposé du contraire ; eh bien nous vous le donnons. Notre ami à tous, j'ai nommé Yann Serra, après nous avoir fait cadeau de nombreux dessins, vous fait don de cette astuce.

Merci ô lecteurs vénérés qui palliez nos lacunes par votre génie divin, permettant à notre journal favori d'abreuver le reste du monde de tous vos délices cépéciens.

- Alors tu vois, je me suis acheté un lecteur externe cinkinkar pour mon CPC parce que, tu vois, les disquettes cinkinkar c'est moins cher que des trois pouces. Alors tu vois, je l'ai branché sur le port d'extension de mon CPC et alors, tu vois, j'étais content parce que j'avais un lecteur B. Alors là, tu vois, j'ai fait des copies de sécurité, comme le veut la loi ; je suis pas un pirate, moi tu vois, alors j'ai fait des copies de sécurité comme ils disent. Et là, tu vois, quand j'ai lancé mes copies du drive B, j'ai vu que cela ne marchait pas parce que le logiciel allait voir la protection sur le drive A et pas sur le B. Alors cela ne me servait à rien de faire des économies de disquettes trois pouces, tu vois.

Alors tu vois, Sined, j'aimerais savoir si tu as un truc à me donner pour que je puisse tout de même lancer mes softs sur le drive cinkinkar en le faisant devenir le lecteur A par exemple.

Merci d'avance Sined et bonne décapitation.

Signé : un lecteur acide, hug

LECTEURS, A VOS DRIVES...

C'est une des nombreuses lettres que j'ai trouvées un matin sur mon petit bureau encombré, comme à l'habitude, par de nombreuses disquettes et quelques déchets de joysticks honteusement massacrés. Que faire devant tant de malheur ? Eh oui, combien de gens se sont affreusement fait avoir en achetant un lecteur externe, et en s'apercevant que leurs copies ne fonctionneraient jamais avec ce nouveau lecteur B. Bé oui, c'est bien le B qui cloche, car un lecteur A de 5,25 pouces fonctionnerait aussi bien que le lecteur 3 pouces d'origine. Tout commença vraiment lorsque notre brave Yann Serra me harcela au téléphone, pour me tirer les vers du nez au sujet des lecteurs 5,25 pouces en drive A. J'avais un ami qui m'avait promis la réponse, et je faisais donc patienter de mon mieux ce cher Yann. Malheureusement, mon ami, qui ne l'est plus, ne me donna jamais la solution. J'étais désespéré et croyais en la fin des disquettes 5,25 sur CPC quand Yann me dit qu'il avait trouvé, avec l'aide d'un de ses amis, comment provoquer le miracle tant convoité.

C'est ainsi que nous avons pris rendez-vous pour vous en faire profiter. Après une petite entrevue devant un petit verre au café du coin, je fus sûr de ce qu'il me racontait : le lecteur 5,25 en drive A, cela n'est plus un rêve, cela marche. Passons donc aux choses sérieuses.

Avant tout, il faut vous munir d'un tournevis cruciforme (faudra démonter), d'un fer à souder (faudra souder), d'une pince coupante (faudra couper), et d'un petit couteau (faudra gratter une piste), d'un inverseur à six broches, et, enfin, de quatre petits bouts de fil d'environ 10 cm et de deux de 1 cm. Cela fait, débranchez totalement l'unité centrale du moniteur. Dévissez toutes les vis du dessous, sans oublier les deux situées sur le côté, près du lecteur. Remettez le CPC sur ses pieds et soulevez délicatement le clavier pour ouvrir l'unité centrale. Faites attention en débranchant les fils du haut-parleur, de la diode et les connecteurs plats du clavier.

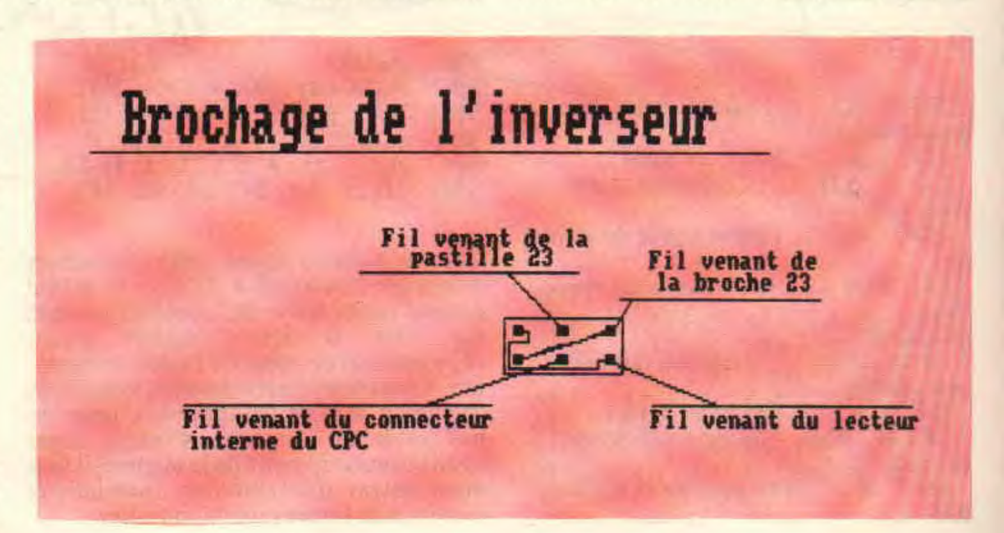
Il ne doit rester maintenant que la carte et le lecteur 3 pouces dans le fond du CPC. Dévissez les quatre vis situées dans les coins de la carte mère et pointées par des flèches pour désolidariser la carte du châssis.

PRETS, PARTEZ !

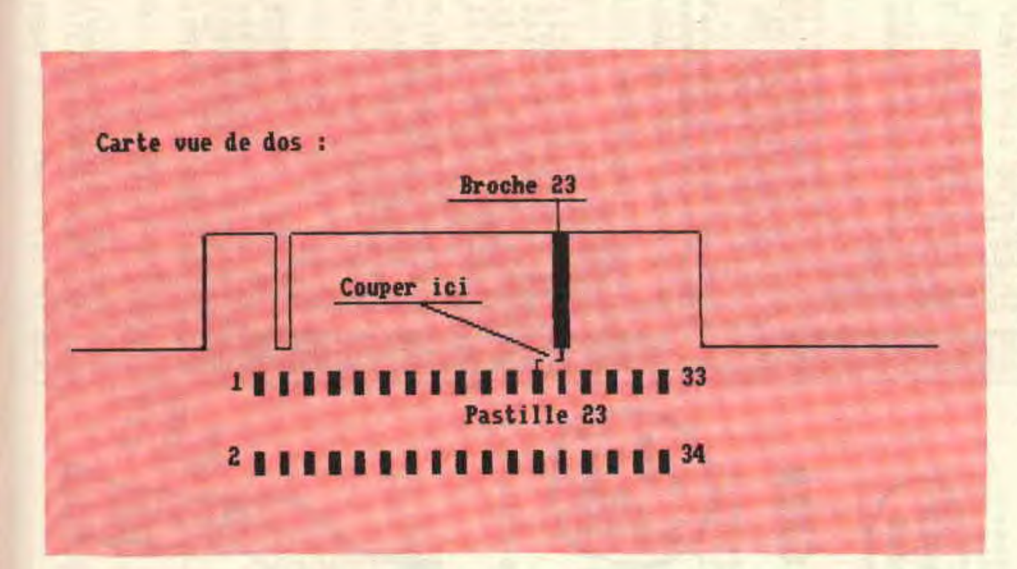
A ce moment, vous pouvez voir, en haut à droite de la carte, sous le connecteur du drive B, l'inscription B FDD DRIVER. C'est sur ce connecteur que nous allons faire toutes nos opérations. Faites attention à ne pas faire le travail sur la prise parallèle, lorsque la carte sera retournée, sans quoi : papoum !

Retournez la carte, et coupez la piste qui relie la pastille 23 à la broche 23.

La pastille numéro 1 est indiquée par le chiffre 1 à son côté, et la 23 est simplement la douzième pastille en partant de la 1. Cette pastille est la plus proche du connecteur et c'est la douzième en partant du bout du connecteur, c'est-à-dire du côté gauche de la carte lorsqu'elle est à



VES ME REND BABA



l'envers. Il faut ensuite souder un fil, la carte étant toujours à l'envers, sur la broche 23, en faisant attention à laisser de la place pour un éventuel connecteur femelle. Vous pouvez alors revisser la carte sur le châssis. Soudez un fil sur la pastille numéro 23.

Par ces opérations, le signal d'appel du lecteur B est neutralisé. Il faut maintenant détourner celui du lecteur A. Pour ce faire, il faut simplement couper le quatrième fil du câble nappe, qui part du connecteur interne de la carte vers le lecteur 3 pouces interne, c'est-à-dire celui qui est juste avant le fil vert, en partant du côté du fil rouge. Rallonger les deux bouts des fils ainsi obtenus avec deux petits morceaux de fil et les isoler avec du chatterton pour éviter les courts-circuits.

Quatre fils sont donc disponibles, un venant du lecteur 3 pouces, un du connecteur interne de la carte, un de la pastille 23 et un de la broche 23. Il faut souder le fil venant de la pastille 23 sur l'une des broches du centre de l'inverseur, à son côté, souder le fil venant de la broche 23. Le fil venant du connecteur interne doit être soudé sur l'autre broche du centre de l'inverseur, et le fil allant au lecteur interne 3 pouces doit être soudé en face du fil venant de la broche 23.

Relier ensuite les diagonales de l'inverseur avec deux petits fils, et le tour est joué. Il ne vous reste plus qu'à remonter le CPC en laissant l'inverseur à l'extérieur du boîtier. Les bricoleurs peuvent découper leur CPC pour fixer l'inverseur de manière à ce qu'il ne soit pas volant.

Grâce à cette intervention, il est possible de sélectionner le lecteur qui sera le drive A. Dans la première position, tout se passera comme à l'habitude, et, dans l'autre cas, les signaux destinés au lecteur B iront au A et l'inverse se produira aussi. Vous avez des petits schémas pour vous aider à mieux comprendre ces confuses mais si simples explications. Alors, à vos fers à souder, et prudence, car la garantie ne sera plus en vigueur après ce genre de modification. Comme ce montage est hardware, tous les softs ne peuvent que fonctionner normalement, si la copie de sécurité est de bonne qualité, bien entendu.

A LA REVOYURE

Si vous avez des petits montages dans le genre, qui permettent de faire toutes sortes de choses et n'importe quoi en deux coups de fer à souder, n'hésitez pas à nous envoyer des schémas avec des explications, nous nous ferons un plaisir de les faire connaître. Le mois prochain, nous irons refaire un petit tour du côté du processeur vidéo, pour continuer à voir de quel bois il se chauffe, ce brave. En attendant, je dois avouer que je suis déçu. Je n'ai pas reçu beaucoup de sept nains, et pas beaucoup de vilains non plus. Un problème se pose. Comment allons-nous alimenter ces rubriques si personne ne se décide à nous envoyer des petits programmes ? Je vous en supplie, programmeurs et programmeuses (surtout les programmeuses), décarcassez-vous un peu et pensez à tous les gens qui ne rêvent que de taper et d'utiliser vos œuvres en puissance. Alors, un bon geste !
Pour finir cette bafouille, je tiens encore à remercier Yann Serra pour ses dessins et pour sa fabuleuse bidouille, qui va rendre le sourire à plus d'un possesseur de lecteur 5,25 pouces. Au mois prochain les enfants, nous comptons sur vous.

Sined le Barbare

TI VIDI ZOULIES

Depuis le temps que vous voyez des jeux d'aventures avec plein d'images digitalisées dedans, vous avez peut-être envie, vous aussi, de pouvoir inclure ce genre d'images dans vos propres créations. Eh bien, réjouissez-vous, c'est aujourd'hui chose possible grâce à une petite interface tout bonnement géniale.



Avant toute chose, laissez-moi vous présenter - ou, plutôt, ne pas vous présenter - l'auteur de cette petite merveille. Il s'agit de Rombo Productions, que vous devriez commencer à connaître depuis que Sined est tombé amoureux du Romboard, ce support de Rom dont il vous a causé dans un précédent numéro (faites des recherches). Or donc, ce fameux Rombo Productions récidive, avec le VIDI.
Commencez par regarder les photos qui illustrent cet article. Ça vous interpelle pas quelque part ? Oui, hein, c'est joli tout plein. Ben, j'va vous explicationner comment c'est qu'on a fait ça, z'allez voir, c'est tout simple.
D'abord, on a commencé par se procurer un caméscope. C'était assez facile, le chef nous a dégotté ça rapidement. Ensuite, on a seulement branché l'interface sur le CPC, le caméscope sur l'interface, on a tapé Run sur le clavier du CPC pour charger le soft, et puis basta. Enfin non, pas si basta que ça. Patientez, je vais pas tarder à entrer dans...

LES DETAILS

Pour peu que tout soit branché correctement, le logiciel permet, dès son chargement effectué, de voir immédiatement à l'écran l'image digitalisée. Dans la cas du caméscope, cette image est même animée. En d'autres termes, la digitalisation est effectuée en temps réel, et croyez-moi, sur CPC, c'est pas si évident que ça. On peut digitaliser dans les trois modes d'écran, mais c'est en mode 1 que l'on obtiendra les meilleurs résultats : en mode 0, les pixels sont trop gros, et en mode 2, on ne peut pas obtenir suffisamment de nuances. En mode 1, par contre, la taille des pixels est assez petite pour avoir des images clean, et on peut ajuster les quatre couleurs de manière à obtenir des effets assez spectaculaires.
En bas de l'écran : une barre de menu, dans laquelle on balade un curseur, soit avec les flèches du clavier, soit avec le joystick. Il permet de régler la brillance de l'image ainsi que le contraste. On peut aussi faire scroller l'image ; en effet, ce qui est affiché à l'écran ne représente qu'une partie de l'image réellement digitalisée, celle-ci étant beaucoup plus grande qu'un

IMAGES ???

écran normal de CPC.



RSX

Quand on a un peu de conscience professionnelle, on s'évertue à faire tout son possible pour offrir - je devrais plutôt dire pour vendre - un produit qui soit le meilleur possible. Rombo, qui a certainement beaucoup de conscience professionnelle, a aussi prévu une utilisation du VIDI sans passer par le programme d'exploitation, mais par tout un jeu d'instructions RSX spécialisées : VBANK permet de sélectionner l'écran sur lequel on va agir (comme dans le soft, les instructions RSX gèrent également deux écrans, et même cinq si l'on a 128 ko de mémoire) ; VBORDER permet de changer la couleur du border de l'écran, et je me demande bien ce qu'elle fout là ; VBRI règle l'intensité de lumière ; VCLEAR permet d'effacer soit l'écran entier, soit seulement une fenêtre ; VCON (ça se voit que ce soft n'a pas été fait par des Français...) règle le contraste ; VCONVERT inverse les encres 2 et 3, pas seulement au niveau de la couleur, mais aussi à celui de leur position à l'écran. J'ai pas encore bien compris à quoi ça pouvait servir, mais il paraît que ça a un rapport avec les hardcopys ; VCOPY copie un écran source vers un écran destination en mémoire ; VDUMP effectue une hardcopy sur imprimante ; VGRAB capture en mémoire une image en provenance de la source vidéo ; VGET fait la même chose, mais sans prendre en compte les paramètres de brillance et de contraste. Du coup, elle est beaucoup plus rapide que VGRAB ; VIEW est une instruction dans le genre sympa : elle charge depuis la disquette l'image dont le nom est spécifié en paramètre, avec les bonnes couleurs si le fichier Pal correspondant (donc compatible OCP Art Studio) est présent ; VSMALL permet de digitaliser une image mais en format réduit (1/4 d'écran) ; VSPRITE copie une partie de l'écran vers une autre ; VWINDOW définit une fenêtre à l'écran, de laquelle toutes les opérations de digitalisation ne pourront pas sortir.

Lorsqu'on est content de l'image qu'on a, on sélectionne la fonction Grab, qui fige l'écran, et on va s'amuser à bidouiller un peu tout ça. Enfin, quand je dis bidouiller, j'exagère un peu. En fait, le menu fait place à un autre qui permet de sauvegarder l'image sur disque ou cassette, suivant deux formats distincts : fichier-écran standard.bin de 17 ko, ou fichier compatible OCP Art Studio, avec le fichier de palette associé et tout et tout ! D'accord, c'était peut-être pas difficile à faire, mais le fait d'y avoir pensé suffit à me faire qualifier cette option de carrément géniale. Le deuxième menu permet également de sortir sur imprimante compatible Epson, donc aussi sur DMP 2000, une hardcopy de l'image en cours. On peut aussi obtenir le catalogue de la disquette



présente dans le lecteur et effacer un fichier pour se faire de la place. Enfin, le dernier sous-menu, baptisé Control, permet de modifier certains paramètres comme le mode d'écran (sans effacer l'image présente), les couleurs du border et de l'écran, etc. J'ai gardé la fonction la plus marrante pour la fin : nommée Swap, elle permet d'afficher successivement les deux écrans que gère VIDI. En effet, le soft digitalise toujours deux images, l'une en mémoire et l'autre à l'écran. Ainsi, si la source vidéo est animée (caméscope, magnétoscope, caméra, télé, etc.) et que vous ratez une image marrante, cette fonction permet de récupérer celle qui est juste avant. Avec la fonction Swap utilisée en continu, on peut se créer des animations très loufoques (Patrick tirant la langue me fait encore mourir de rire).

Si avec ça vous n'arrivez pas à faire de belles images, laissez tomber l'informatique.



ET POUR FINIR...

Décidément, chez Rombo Productions, on n'embauche que des gens intelligents : VIDI est également utilisable sous PageMaker. Ça se passe de manière très simple : sur la disquette VIDI se trouve un fichier overlay nommé Pagemake.ovt qu'il suffit de copier sur la disquette PageMaker. Dorénavant, toutes les fonctions du VIDI sont accessibles sous PageMaker via l'option Scanner. Ça va jeter dans vos documents en PAO et vos fanzines maisons (n'oubliez pas de nous les envoyer, hein !).

Le VIDI est également disponible en Rom, enfichable dans le... Romboard, bien sûr ! Du coup, la place mémoire normalement réservée pour les RSX est libre, et en plus, le chargement du programme est instantané.

Si, malgré tout ça, vous n'êtes pas encore convaincus, regardez attentivement les photos, là, autour ; ça devrait finir de vous achever... Et n'oubliez pas : "Veni, VIDI, vici."

SEPTH



OXFORD PAO

A *Cent Pour Cent,* on connaît bien le CPC. Normal. Mais on connaît aussi plein d'autres bécanes, genre ST, Amiga ou Archimèdes.

Alors quand Pierre m'a dit : "Brice, ça te branche de faire Oxford PAO ?", j'ai répondu aussi sec "pas de problème, ça marche !", en pensant à la crise de nerfs qu'allaient faire les pauvres types ayant eu la mauvaise idée de développer un soi-disant soft de PAO.

Parce que, à moi, on ne la fait pas ; PAO sur CPC ! non et puis pourquoi pas du ray-tracing en 4 096 couleurs aussi ? Rangez vos anciens softs de PAO ; si vous avez une souris AMX, vous pouvez quand même la garder, le soft la gère. Il ne vous reste plus qu'à vous acheter le soft et voilà. Hein, quoi ? Ah oui, c'est vrai, c'est pas la place de la conclusion ici. Alors, *voyons ce soft...*

ATTENTION, CA MORD (DE CHEVAL)

Et surtout, sans plus penser aux chevaux, ça prend de la place. Sauf pour les possesseurs de CPC 6128, une extension 64 ko s'avère indispensable pour l'utilisation de ce logiciel, ainsi qu'un lecteur de disquette. Une extension 64 ko DK Tronics fera parfaitement l'affaire (par exemple). Rien à craindre en ce qui concerne le *clavier, ça marche en* Qwerty *en* Azerty et même en finlandais, alors... Mais bon, on va peut-être se le regarder, ce soft, non ? Et pour charger OXFORD PAO, on tape quoi, hum ? Perdu, on tape RUN SIRENPAO. Ben tiens, c'est logique ça...



MENU MAIS COSTAUD (D'INTERET)

La première page à s'afficher devant nos yeux est en blanc sur fond bleu ; pas désagréable, quoique mes tendances naturelles pencheraient plutôt vers un fond noir. Sur notre écran, quatre rectangles de différentes tailles. En bas de celui-ci, le premier nous donne un copyright. On comprend tout de suite que cette case ne sert à rien. A droite de cette dernière et en dessous de la prochaine, se trouve une toute petite (encore plus que ça même) case, que nous retrouverons tout au long de ce programme : elle nous indique l'état des touches de fonction (pavé numérique), ce qui sera toujours très utile. Au-dessus, un rectangle tout en hauteur, qui restera lui aussi en permanence, pour nous accompagner dans OXFORD PAO. C'est ici que s'afficheront les différents menus du progiciel, nous y reviendrons dans un moment. Le dernier rectangle représente 'votre écran de travail, à une échelle réduite bien évidemment. Au milieu de celui-ci, un pointeur en croix vous attend (vive l'aventure !)... Je vous ai parlé de notre "rectangle" ou fenêtre de menus. Au démarrage d'OFXORD PAO, il est intitulé Plan et vous propose quatre options. Pour accéder à ces options, deux méthodes vous sont proposées : par le biais des touches du curseur, avec validation par Return ou F0, ou encore par l'appui d'une lettre mnémonique, qui n'est pas forcément l'initiale de l'option (vous aurez donc compris que, parfois, elle l' est. Comme X pour le menu principal ; c'est un bon exemple ça, hein ?) Vous voilà déjà un familier du logiciel, ça commence à rentrer, n'est-ce pas ? OXFORD vous offre la possibilité de créer vos œuvres selon trois formats : A4 vertical classique, A4 horizontal, et bande. Bande ? Oui, bande. C'est un format un peu spécial, qui vous donne accès à une plus haute résolution lors de l'impression, pour ceux qui veulent dessiner tout en finesse...

ICONES (GLACES ?)

Pour un progiciel de cette taille, ou plutôt de cette puissance, un *Cent Pour Cent* entier pourrait y passer. Mais, plutôt que de vous pondre un pavé sur ses mérites, voyons les points qui sont ENCORE plus forts que les autres. Vous l'avez tous deviné, je veux parler en premier lieu des icônes. Deux menus principaux, rien que pour eux ! Le premier concerne leur édition, modification, sauvegarde etc. ; le second, la mise en place, les retournements et les différentes atrocités que vous pouvez leur faire subir... En trois jeux de 22 icônes chacun, donc 66 au total, vous avez la possibilité de redéfinir ceux-ci selon une grille de 16 x 16 points, ou encore selon une grille de 24 x 24 points ! On y trouve nombre d'options comme miroir (vertical, horizontal), vidéo inverse, retournement, etc. Mais la grande taille de ces icônes est particulièrement intéressante dans le cadre des fontes de caractères : pour en juger, jetez donc un œil sur l'encadré number one, qui vous donne un petit exemple des 27 fontes disponibles... et ramassez votre œil, ça fait négligé sur notre beau papier...

Prenons un format classique en A4 vertical. Les touches du curseur permettent de se positionner directement sur l'espace de travail désiré. Heureusement, nous ne sommes pas obligés de passer par ce menu chaque fois que nous désirons nous déplacer sur notre feuille de travail, car un très joli scrolling horizontal et vertical nous est offert. Vous venez d'écrire un titre et vous voulez déplacer votre feuille sur la gauche ? Shift et la flèche vers la droite règlent le problème presque instantanément ; à vous de doser selon vos besoins. Inutile de préciser que cela marche dans tous les sens. Est-il besoin de parler de la gestion de blocs, de couper-coller, etc. ? Rappelons simplement que l'on peut choisir trois modes d'impression d'un motif : opaque (ce qui est en dessous sera effacé par le nouveau motif), transparent (c'est clair...) ou inverse (un point blanc deviendra noir et vice versa). Toute votre page peut être considérée comme un bloc en quelques très courts instants.

Petit détail intéressant, lors de la définition ou redéfinition d'un icône, votre pointeur ou stylo peut travailler en noir, blanc, ou noir et blanc. Je m'explique : si vous prenez le noir, un point blanc deviendra noir et un point noir restera noir ; en blanc, c'est l'inverse, et en noir et blanc, le blanc devient noir et inversement. C'est fini pour les inversions, vous pouvez vous remettre sur vos pieds, merci ! L'espace me manque, mais laissez-moi vous dire encore ceci : un très beau zoom vous permet de travailler sur des demi-pixels, ce qui est, j'en suis sûr, une grande innovation dont il vous faut tenir compte (je m'adresse en particulier aux géniaux créateurs dont nous vous avions parlé dans les premiers numéros d'*Amstrad Cent Pour Cent*, tels Jean-Marc Henry, Laurent Ferracci, Christophe Lebrun et tous les autres qui m'excuseront de ne pas les citer, j'en suis sûr...). Ces demi-pixels vous permettront normalement une impression plus fine, si si ! Pour en finir avec OXFORD PAO, l'option la plus marrante est celle de remplissage, ici nommée Farcir. Sined s'en roule par terre depuis deux jours... Très utile, le RSX Convert vous permettra de récupérer des images en mode 1 ou en mode 2 afin de vous en resservir dans OXFORD... Enfin, si la doc n'est pas un modèle du genre, elle est au moins en français et assez marrante...

MADE IN ENGLAND

OXFORD PAO est édité par Duchet Computers, société qui ne vend que par correspondance depuis l'Angleterre. Vous pouvez les appeler sans crainte au 19 (attendez la tonalité) 44 291 257 80 ; on y parle français au moins aussi bien que nous, ce qui est déjà pas mal tout compte fait... Pour commander, reportez-vous à l'adresse ci-dessous !

OXFORD PAO (version 4.7)
Version française par Duchet Computers
Prix : 250 F.
Duchet Computers, 51 St-Georges Road Chepstow NP6 5LA Angleterre.
Tél. : 19 44 291 257 80
Observations : encore meilleur que ça, c'est vous dire... En voilà un qui mériterait le label 100 % Cent Pour Cent !



FUSION II

65%



Arrivé depuis peu sur la planète Terre, je déambule dans les couloirs du complexe des Xylons. Ces êtres venus d'ailleurs ont installé un central qui leur permet de tenir tous les points stratégiques de la planète. Quel est mon rôle dans cette affaire ? Un peu de patience, vous saurez bientôt tout sur ma mission.

Il y a quelque temps, je me promenais au milieu des étoiles lorsque je reçus un message des terriens, paniqués par le fait que leur planète était entièrement aux mains des Xylons. Au début, les Xylons avaient accepté les tâches les plus dures, mais rapidement leur intelligence leur avait permis de prendre le dessus. Il y avait donc péril en la demeure. Le message se finissait par ces mots : "Aidez-nous à récupérer notre planète !" Ça, c'est une mission pour moi ou je ne m'y connais pas.

DES KILOMETRES DE COULOIRS

Ce n'est pas que je redoute la marche à pied, mais il faut savoir vivre avec son temps ; et ne l'oublions pas, nous sommes en 2097. J'ai donc - pour me promener, et surtout pour me trimbaler dans les puits qui pullulent dans le secteur - un petit réacteur qui me permet de me jouer de la pesanteur. En tout cas, leur technologie a beau être très avancée, cela ne m'empêchera pas de visiter tous ces couloirs et de détruire toutes leurs installations, robots et ordinateurs compris. Et quand on voit le nombre de robots qui traînent dans le coin, c'est pas du gâteau ! De toute façon, mon médecin m'a interdit les sucreries...

Bon, on va commencer, la chasse à la ferraille est ouverte ! Mon énergie est au maximum et elle ne descend que lorsque je me sers de mon réacteur ou de mon pistolet laser, arme que je chéris entre toutes et qui me le rend bien, la bougresse. Les pauvres robots en font d'ailleurs les frais, mais ils ne se laissent pas faire. Ils sont tous armés, et se faire prendre sous un feu croisé n'est vraiment pas bon pour mon petit compteur d'énergie vitale. Heureusement, j'ai de la marge, et de plus je récupère assez rapidement. Détruire les robots, c'est bien, mais ce qui fait le plus de dégâts, c'est quand même de détruire leurs maudits ordinateurs. Pour être le plus discret possible, je décide de mettre à mal leur système de surveillance. Dès que je rencontre une caméra vidéo, je me place en dessous et lui décroche un petit rayon, digne des lasers de Jean Michel Jarre. Il existe aussi des pièges, au plafond, qui se déclenchent à mon passage et qui, par leurs radiations, m'affaiblissent. Pas question d'accepter cette humiliation plus longtemps, je les dégage aussi !

D'UN MODULE A L'AUTRE

Bon, il me semble que j'ai fait le tour de ce module ; pas une gaine d'aération n'a échappé à ma vigilance. Il ne reste plus une caméra, plus un robot et plus un ordinateur en état de fonctionnement. Il est temps que je passe à la suite. Je me dirige donc vers une de ces drôles de machines, qui ressemblent fort, si ma mémoire est bonne, à un télétransporteur. Pfuiiit ! Je disparais en un éclair et me retrouve sous une machine similaire, mais dans un autre module. Il ne me reste plus qu'à continuer ma mission. Je sais qu'au bout il me faudra parvenir au cœur de la pile qui alimente la base ; ce sera alors l'apothéose ! le monde sera enfin débarrassé de ces maudits Xylons. En attendant, j'ai encore de belles parties de chasse en perspective...

FUSION II de LORICIELS
K7 : 149 F
Disk : 199 F

Graphisme :	75 %
Son :	70 %
Animation :	65 %
Difficulté :	70 %
Richesse :	65 %
Scénario :	65 %
Ergonomie :	60 %
Notice :	50 %
Longévité :	60 %
Rhaa/Lovely :	70 %



OFF SHORE WARRIOR



A ma droite, la coque de noix du petit Robby se balance tellement qu'il en est tout vert ; à ma gauche, le rafiot de Pierre Valls tangue. Tout le monde est tendu, le départ va être donné dans un instant et, comme des chevaliers des temps modernes, nous nous observons avant la bataille.

Peut-on encore appeler sport un véritable combat naval, dans lequel tous les moyens sont bons pour mettre ses adversaires hors d'état de nuire, le but étant bien sûr d'arriver le premier ? Nos petits bolides sont même équipés de missiles, dont nous n'hésitons pas à nous servir. Les épreuves sont tellement dures, aussi bien physiquement que mentalement, qu'il n'en existe que quatre par an ; mais leur succès va en s'accroissant, ce qui fait que les compétiteurs sont de plus en plus nombreux. Lorsque l'on sait que seuls les deux premiers peuvent participer à la course suivante, on peut imaginer l'écrémage.

MICHIGAN, VICTORIA, BAIKAL ET LES AUTRES

C'est la première compétition de l'année, le lac Michigan dévoile son étendue azurée ; mais attention, le tracé est délimité, et la moindre sortie peut vous entraîner dans les rochers à fleur d'eau. Je pousse à fond la manette des gaz, qui se trouve être mon joystick et qui, à l'occasion, peut aussi se révéler une barre tout à fait acceptable. Mon départ est complètement raté, les trois autres concurrents sont passés devant moi, mais mes missiles sont là pour leur faire entendre raison. Le premier qui passe dans ma ligne de mire part en fumée. Je passe le second sans difficulté, mais il revient sur moi et m'éperonne lâchement par derrière. Il n'y a rien à faire, je vois la fumée envahir mon bateau, mais je continue à entendre son doux ronflement et, brusquement, tel le Phénix, il renaît de ses cendres ; un coup de barre et ça repart. Je suis donc maintenant en troisième position. Mon honneur, ainsi que le score, me commande de finir premier, ce qui à ce niveau n'est pas trop difficile.

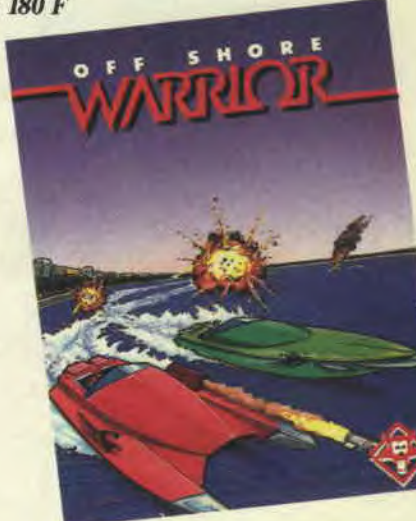


UN SURPEUPLEMENT DE MAUVAIS ALOI

Après avoir brillamment remporté la première épreuve, je m'engage dans la seconde ; nous sommes maintenant cinq dans la course. Mais j'ai trois missiles et ils vont les sentir passer les bougres ! Ils pensent peut-être que je vais me laisser faire. Pas question ! Après avoir largué mes missiles avec plus ou moins de succès, il reste encore trois concurrents. Mais je n'ai pas dit mon dernier mot. Je rattrape le bateau qui se trouve devant moi, passe à côté de lui et le pousse vers les rochers ; j'entends un bruit d'explosion... et me retrouve tranquillement en troisième position. Je fonce vers le navire suivant mais, au moment où je vais le dépasser, une vague soulève mon bateau, qui explose en retombant sur l'adversaire. Mais plus de peur que de mal, puisque me voilà à nouveau aux commandes de mon superbe engin. Je n'ai pas de mal à remonter les deux premiers, et finis pour la seconde fois la course en tête. Cette saison s'annonce excellente. A la fin de l'année, le championnat en poche, je remets mon titre en jeu pour une année supplémentaire. Avec des couleurs pareilles, une animation pas trop moche, c'est un réel plaisir de recommencer ainsi le challenge. On aurait pu à la limite demander un peu plus de variété dans les décors ainsi que dans la représentation des adversaires, mais lorsque l'on est pris dans la course, cette impression de monotonie disparaît rapidement.

Lipfy

OFF SHORE WARRIOR de TITUS
K7 : 140 F
Disk : 180 F



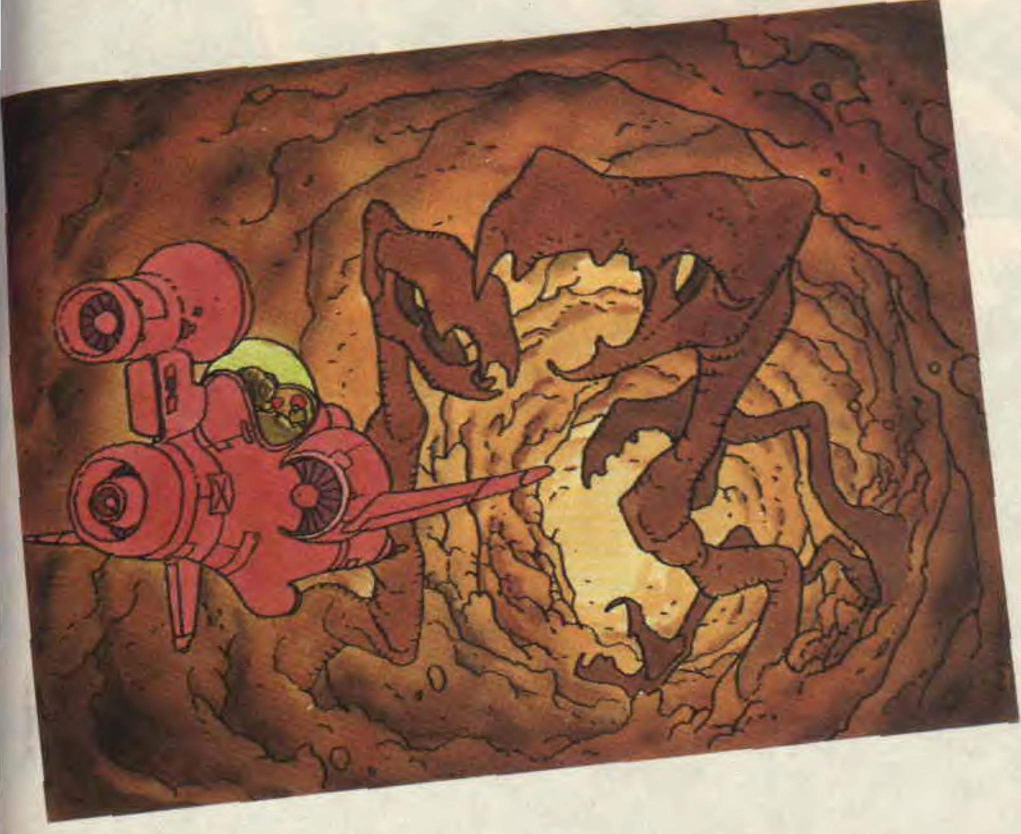
Graphisme :	75%
Son :	70%
Animation :	63%
Difficulté :	75%
Richesse :	55%
Scénario :	60%
Ergonomie :	75%
Notice :	75%
Longévité :	65%
Rhaa/Lovely :	65%

68 %



SALAMANDER

70 %



Pour les fans des jeux d'arcade, voici le soft qu'il faut. Dans le genre R-Type, que nous attendons avec impatience, c'est pas mal, mais la pointure au-dessous quand même. En tout cas, vous avez intérêt à vous accrocher sérieusement à votre joystick.

Nous voilà à bord d'un petit vaisseau spatial ; au début, la situation n'est pas brillante. Pas d'arme extraordinaire, en dehors des quelques missiles que nous avons embarqués au départ, mais nous ne tardons pas à rencontrer quelques escadrilles d'ennemis qui nous permettent de remporter des bonus. Ceux-ci consistent soit en des armes supplémentaires, telles que des missiles tirant en diagonale ou des lasers, soit en rapidité de déplacement ou en auxiliaires. Les auxiliaires sont des petites boules qui se placent autour du vaisseau et à partir desquelles partent les missiles ou les rayons laser. Bien, le décor est planté, nous allons pouvoir commencer cette mission.

LES MEANDRES D'UNE COULEUVRE

La première rencontre me glace d'effroi ; il s'agit d'un énorme ver qui sort de la paroi supérieure de la caverne. J'appuie sur mon bouton de feu, mais un autre ver apparaît plus bas. Heureusement, je détruis le premier et arrive à passer au-dessus du second, bien que celui-ci balance sa tête pleine de mandibules dans l'espoir de m'attraper. La première défense de Salamander est passée, ce sont toutes des défenses animales ou végétales. Cette défense laisse présager les pires rencontres. A peine ai-je repris mon souffle qu'apparaît, sur la droite, le frère jumeau des monstres que je viens de passer. J'ouvre une fois de plus le feu ; cette fois, grâce à mes deux auxiliaires, je le fais exploser. Mais des petits cônes attirent mon attention ; ils sont collés aux parois de la caverne et paraissent relativement inoffensifs. Ils envoient même des espèces de petites fleurs. Je m'aperçois malheureusement trop tard de ma méprise : en rencontrant une de ces jolies petites fleurs, mon navire explose. Dieu merci, je dispose de trois navires ! Mais il faut que je recommence la partie à son début, ce qui m'arrange, car, en explosant, j'ai perdu toutes mes armes supplémentaires. Je les récupère rapidement après la petite séance de chasse à l'escadrille.

REBELOTE

En tout cas, c'est pas ça qui va me faire avancer vers le but de l'expédition, un énorme cerveau qui contrôle l'ensemble du domaine de Salamander. Ah, j'ai enfin réussi à passer le premier tableau du premier niveau, au prix d'efforts de concentration et d'habileté quasiment inhumains. Et rendez-vous compte qu'il existe cinq niveaux. Heureusement, chaque tableau franchi n'est pas à repasser si l'on explose dans le suivant ; mais est-ce vraiment un avantage ? On repart certes dans le même tableau, mais pas avec les



mêmes armes. Aïe, ma mère, ce n'est pas possible, je me retrouve avec mes pauvres petits missiles. La seule façon de récupérer de nouvelles armes consiste à franchir le niveau complet ; on retrouve ainsi une petite phase bonus. Un jeu peut-être un peu trop difficile, mais un challenge passionnant pour les fans de jeux d'arcade.

Lipfy

SALAMANDER de IMAGINE
K7 : 89 F
Disk : 139 F

Graphisme :	70 %
Son :	70 %
Animation :	65 %
Difficulté :	65 %
Richesse :	70 %
Scénario :	70 %
Ergonomie :	80 %
Notice :	75 %
Longévité :	70 %
Rhaa/Lovely :	65 %



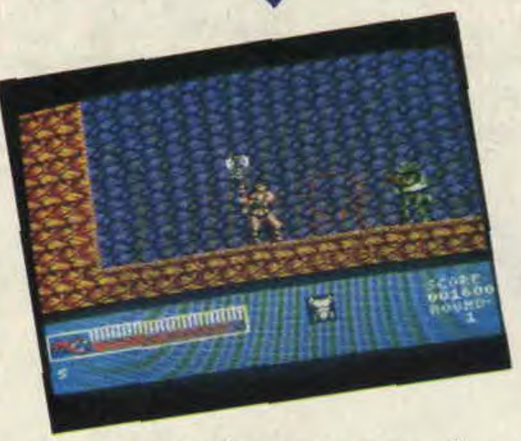
RASTAN QU'IL Y AURA DES BARBARES (ÇA GAZE) !

69%

Salut à tous, c'est encore moi, Sined. Je parie que vous êtes étonnés de me voir hors de mes pages techniques. *C'est la première fois que je* critique un jeu dans *Cent Pour Cent,* alors j'espère que vous serez indulgents avec le pauvre barbare que je suis et que vous ne me tiendrez pas rigueur de ces quelques *balbutiements ludiques.*

- Hé, Sined !
- Ron... Hein ??? Ouais... Keskya encore ?
- Ben il y a Rastan Saga qui vient de tomber tout chaud dans la boîte aux lettres ; alors on a pensé que tu pourrais le tester, comme c'est toi le barbare de service.
- Bof !
- T'auras le droit de casser du joystick, tu sais !
- D'accord, ça marche, je le teste tout de suite (bip, bip, vraoum !!!)

C'était pas trop tôt, depuis le temps qu'on l'attendait ce soft. Il était sorti sur CBM il y quelque temps et je dois dire que j'avais été vraiment très très déçu par cette adaptation, s'il est possible de l'appeler ainsi. Faut dire que je suis un peu méchant, mais c'est peut-être parce que, pendant de longues soirées, j'ai attrapé des ampoules et dépensé mes économies à tenter de me perfectionner sur la console d'arcade. Faut dire que ce jeu, en arcade, tu le vois, tu meurs. Du son très sobre, mais quel son ! des graphismes simples, mais quels graphismes ! Bref, le jeu de rêve. D'ailleurs, je dois avouer, à mon grand désarroi que cet enf... de Septh prenait un malin plaisir à me mettre des volées fabuleuses ; mais c'est normal, il n'a jamais tenu de vrai sabre dans ses mains, ce qui explique cela.



Bon; cessons de raconter notre vie et passons au scénario de cette fabuleuse légende.

Il était une fois, il y a quelques millions d'années, une contrée sauvage et mystérieuse qui était régie par Rastan, un grand roi barbare et bon, aimé de tous ses vassaux. Ce territoire était rempli de splendides chaînes de montagnes et les vallées y étaient vertes et giboyeuses. Les gens y vivaient dans la paix et le bonheur, en toute sérénité. Mais, un jour, les affreuses forces du mal décidèrent de conquérir ce havre de paix pour l'utiliser à leurs fins. C'est ainsi que Rastan, le roi déchu, décida de reprendre son bien. Il entreprit un long périple au cours duquel il dut affronter toutes sortes de monstres, traverser des forteresses puissamment défendues, passer des torrents, combattre sous des éboulements de roches... Depuis, lorsque quelqu'un rencontre ce roi, le seul mot à dire est : alors Rastan, ça gaze ? Réussirez-vous à réitérer cet exploit avec lui ?

C'est peut-être bateau comme phrase, mais cela dit bien ce que cela veut dire. J'y ai joué, à Rastan. Tout ce que je peux dire, c'est que, au joystick, cela n'est pas génial, et au clavier pas beaucoup mieux. Les graphismes sont superbes, mais la version que nous possédons est un tantinet buggée. On ne peut pas dire que le soft réponde au doigt ; et il ne répond pas à l'œil non plus. Pour finir, Rastan Saga sur CPC n'est pas du tout géant ; il est beau mais lent et, surtout, il ne possède pas un bon contrôle de clavier. Bref, je n'adhère pas, mais pas du tout.

Un barbare pas content



Note de Robby : Rastan le soft a, pour l'instant, été retiré du commerce pour révision technique ; effectivement, un bug rendait le jeu injouable du côté du troisième niveau. Si de grosses modifications apparaissent lors de sa seconde sortie publique, Sined aura bien entendu le droit de faire un deuxième essai.

RASTAN SAGA de IMAGINE
Distribué par US GOLD
K7 : 89 F
Disk : 145 F

Graphisme :	85%
Son :	72%
Animation :	40%
Difficulté :	60%
Richesse :	85%
Scénario :	70%
Ergonomie :	60%
Notice :	75%
Longévité :	75%
Rhaa/Lovely :	65%



HERCULES SLAYER OF THE DAMNED

Ce n'est pas tout de célébrer l'Olympe sans s'intéresser à la mythologie grecque. Je me réjouissais donc de découvrir enfin sur l'écran de mon CPC ce super-héros d'Hercule, plus fort que Schwartzenegger, plus courageux que Rambo ; en un mot, un demi-dieu.

O rage, ô désespoir, ô détestable oracle ! *Que les dieux dans leur grande bonté* pardonnent aux misérables humains, et particulièrement à Gremlin, cette erreur *qui, si elle n'est pas de jeunesse,* n'en est pas moins réelle. Qu'allaient-ils faire dans cette galère ? On se le demande. Ah ! quelle déconvenue ! Il doit y avoir maldonne, ce n'est pas le Gremlin que l'on connaît. Bon, vous voulez peut-être connaître l'objet de mon ressentiment. Voilà qu'on nous présente les douze travaux d'Hercule, version édulcorée. Douze travaux, cela promettait (et non Prométhée) de la diversité. Je me voyais bien nettoyer les écuries d'Augias, combattre le lion de Némée ainsi que l'hydre, cet horrible monstre à têtes multiples. Je me réjouissais à l'avance de capturer le taureau de Crète, de tuer les oiseaux de Stymphale, j'en passe et des meilleures. Mais, de tout cela, nenni ; effectivement, à la fin de la notice, on *nous explique qu'Hercule n'a pas fait que* ces douze travaux. Il était aussi un des Argonautes qui accompagnèrent Jasön dans ses aventures, lors desquelles il combattit des squelettes ainsi que le *Minotaure. Les auteurs ont,* par un raccourci saisissant, conservé le combat contre les squelettes et allongé la sauce en *obligeant Hercule à ramasser des objets* représentant chacun l'un des douze travaux. Lorsque les douze objets sont ramassés, le combat contre le Minotaure s'engage. Attention, pour pimenter un peu l'action, une araignée essaie, pendant qu'Hercule combat le squelette, de lui piquer les objets. A vous de l'en empêcher avec vos arguments massue.



IL EST MINOS, LE MINOTAURE

Vous savez quand même ce qu'est un Minotaure. C'est un homme avec un ascendant taureau ; enfin, quand je dis un ascendant, c'est plutôt de la tête qu'il s'agit. "Bouh, les cornes !", crie le public en délire. Nous assistons à un vrai match de catch. A ma droite, Hercule, l'homme multitâche ; à ma gauche, le Minotaure, un vrai buffle, qui n'a pas que ses cornes pour se défendre. Il possède aussi un trident qui, en temps de paix, lui sert de cure-dent, mais qui, en cette occasion, se révèle une arme redoutable dont Hercule et son malheureux gourdin auront bien du mal à déjouer les attaques. Si, malgré toutes mes critiques, vous continuez à trouver quelque intérêt à ce soft, je pourrai *ajouter que la notice est assez bien faite,* allant même jusqu'à donner des noms aux différents coups d'Hercule, tels que le *remue-montagne, qui consiste à fracasser* la tête de son adversaire d'un coup de massue, ou le coup de pied-tonnerre, qui est un coup de pied bas des plus mesquins. M'enfin, cela ne suffira certes pas à en faire un grand soft. J'irai même jusqu'à dire que c'est un des seuls jeux d'arcade qui nécessiterait une procédure de sauvegarde...

Lipfy monochrome

HERCULES SLAYER OF THE DAMNED de GREMLIN
K7 : 95 F
Disk : 145 F



Graphisme :	60%
Son :	70%
Animation :	55%
Difficulté :	40%
Richesse :	30%
Scénario :	50%
Ergonomie :	50%
Notice :	70%
Longévité :	35%
Rhaa/Lovely :	30%

49 %



ALTERNATIVE WORLD GAMES

64%

Cette année, les championnats de sports alternatifs se déroulent en Italie. C'est donc sur fond des merveilles architecturales du berceau de la Renaissance, parmi lesquelles se sont glissées quelques vieilles ruines romaines, que nous allons pouvoir assister aux jeux les plus drôles et les plus étranges du monde.

L'ambiance de ces jeux semble à priori un petit peu boy-scout. C'est en tout cas l'impression que l'on ressent lors de la présentation. Sur neuf écrans, chacun correspondant à une épreuve, un petit exemple de ce qui vous attend vous est montré ; il ne vous reste plus qu'à choisir les épreuves dans lesquelles vous voulez concourir, et en route pour... THE ALTERNATIVE WORLD GAMES.

L'AMBIANCE EST AUX FRITES

Non, je ne vous parle pas ici des stands frites-merguez, mais de la course la plus éprouvante de tous ces jeux, la course en sac. Dans une rue pavée, deux concurrents se livrent un duel sans merci, arbitré par un chien et quelques plaques d'égout. Bonjour le malaise ! il n'est vraiment pas facile de garder son équilibre dans de telles conditions. Le but n'est pas de bouger son joystick le plus rapidement possible, mais le plus régulièrement possible. Avis aux musiciens, gardez le rythme.

UNE COURSE QUI TOMBE EN PILE

Après la traditionnelle course des serveurs de café, voici maintenant la course des piles d'assiettes. Avant le départ, chaque concurrent choisit la taille de sa pile. Ici, il n'est plus question de faire de la vitesse, mais d'amener le maximum d'assiettes au bout du parcours ; bien sûr, plus la pile est haute, plus il est difficile de ne pas en faire tomber. En déplaçant le joystick, on essaie de garder l'équilibre de la pile d'assiettes. Gare à la casse !

UN LANCEMENT QUI ME BOTTE

Vous trouverez peut-être que je ne m'étends pas sur les épreuves, mais il faut bien que je les mentionne toutes, sinon vous allez encore dire que vous *n'êtes pas suffisamment informés*. Attention, la troisième épreuve est celle du lancer de botte. Non, je suis très sérieux, il faut lancer des bottes vides ou pleines d'eau au choix. Une partie de rire en perspective. Bon, je passe tout aussi rapidement sur la suivante, le saut de rivière. Il faut franchir une rivière à l'aide d'une perche, que l'on *plante en plein milieu de celle-ci*. C'est assez sympa mais pas transcendant.

QUE NE FERAIT-ON PAS POUR UNE BOUTEILLE

Patrie de Roméo et Juliette, l'Italie possède de nombreux balcons qui abritent, en général, une amoureuse transie. Pour conquérir son cœur, il faut, comme dans les foires de l'ancien temps, monter en haut du poteau et décrocher la bouteille. Méfiez-vous que l'amoureuse ne préfère votre concurrent. Il sera toujours temps de vous rattraper dans les épreuves suivantes ; il en reste encore trois qui, elles, ne sont pas du tout évidentes. Tiens, au hasard, je prends un exemple, la course sur le mur ; ça tombe bien, c'est la suivante. Pour commencer, il faut suivre un perroquet, attendre qu'il lâche un chapeau, l'attraper au vol et courir vers un mur. On doit ensuite se servir de son élan pour grimper le long du mur et y coller le chapeau le plus haut possible.

A COUPS DE PLUMES

L'épreuve sûrement la plus amusante de tout le lot : la bataille d'oreillers sur une gondole vénitienne. Acharnez-vous sur votre adversaire jusqu'à ce qu'il perde l'équilibre ; mais il est fort possible que ce soit lui qui vous balance à la baille. Ne vous inquiétez pas, des gilets de sauvetage sont à disposition des poules mouillées, enfin des plumes mouillées. La dernière, à tendance plus branchée, s'appelle le pogo ; il s'agit d'éclater des ballons dans un temple en ruine en sautant sur un "broom" à ressort. Une vraie merveille, je ne vous explique pas le travail. Dans l'ensemble, les épreuves sont plus amusantes qu'intéressantes ; mais la présentation aidant, c'est un achat possible pour les ceusses qui aiment bien s'éclater.

ALTERNATIVE WORLD GAMES de GREMLIN
K7 : 95 F

Graphisme :	65 %
Son :	60 %
Animation :	65 %
Difficulté :	65 %
Richesse :	70 %
Scénario :	80 %
Ergonomie :	60 %
Notice :	65 %
Longévité :	55 %
Rhaa/Lovely :	60 %



A LA RECHERCHE DE L'INSPECTEUR BUDGET

"L'Inspecteur Budget a disparu !"
Tel était le message de détresse et de désespoir à la fois que je reçus cet *après-midi, alors que je* sortais à peine des bras d'une gente demoiselle, belle, blonde et douce, et prénommée Morphée.
"M'ouais, et alors, qu'est-ce que tu veux qu'ça *m'foutes ?" rétorquai-je* illico, avec tout l'à-propos qui me caractérise.

"*Mais tu te rends pas compte* ? Pense donc un peu aux lecteurs qui, déçus de ne pas avoir leurs trois pages de budgets mensuelles, risquent de se suicider, et donc de ne plus acheter le canard par la suite, et qu'on va être obligés de fermer la boîte ! Tu y penses à tout ça, hein, tu y penses ?"
Là, j'avoue que l'argument m'a un peu touché. Fermer la boîte... Comment gagnerai-je mon pain quotidien ? Prenant à peine le temps de boire un café, j'enfilai mon costume de Super Carburant et partis à la recherche de l'inspecteur Budget.

LA ROULETTE RUSE

Connaissant les goûts de Budget pour les jeux de hasard et d'argent, le premier lieu où je me rendis fut bien *entendu le casino de Deauville. Je* tombai en admiration devant un jackpot électronique style Louis XV-Renaissance. Il était tellement beau que je ne pus m'empêcher d'insérer quelques *pièces. J'avais le droit de miser entre* 40 pences et 1,10 livres sterling (oui, je sais : c'est pas très courant de jouer de l'argent anglais à Deauville ; mais rien n'est impossible à Super Carburant). Je n'y suis d'ailleurs pas resté très longtemps tellement ce jeu était nul : mettre des sous, laisser faire la machine, et ramasser ses gains, ça m'a jamais vraiment plu. Enfin, y'en a qui aiment.

Je scrutai tout le casino à l'aide de ma vision à rayons X, mais de Budget, point. Je repartis donc en quête de l'inspecteur disparu ...

FRUIT MACHINE SIMULATOR de CODE MASTERS

25 %



A LA RECHERCHE DE L'INSPECTEUR BUDGET



CRESTA, TOI ? T'VEUX T'BATTRE ?

Avec tout ça, j'en avais presque oublié ma mission première. Il ne restait plus que quelques jours avant le bouclage du journal, il me fallait donc faire très vite pour retrouver Budget. Mais où ? Soudain, une idée illumina mon cerveau, que je trouvai décidément de plus en plus génial : mon ami, le sage extra terrestre Yogourt, pourra m'aider grâce à son immense pouvoir mental. En moins de temps qu'il ne m'en a fallu pour écrire cet article, je me retrouvai sur sa planète, Gent-Iy. Une guerre interstellaire y avait éclaté, et personne ne put me dire où joindre Yogourt. Il fallait, une fois de plus, que je m'en mêle...

J'empruntai donc un chasseur hyper moderne à trois sections, aux commandes duquel je partis faire la chasse aux envahisseurs. Bien qu'ils eussent des tendances suicidaires genre kamikaze, il me fut facile de renvoyer tous ces affreux dans les jupons de leur empereur à la noix. D'autant plus que j'avais beau me faire toucher, tant que les trois sections de mon vaisseau n'étaient pas détruites, je pouvais continuer à faire pan-pan-boum-boum sur tout ce qui bougeait...

Mais même une fois Gent-Yi délivrée, il me fut impossible de retrouver Yogourt. Je repartis donc sur Terre...

MOON CRESTA de ALTERNATIVE SOFTWARE

30 %

COURSE A PIED

C'est alors que je rencontrai un certain Rick Swift, agent secret de son état, auquel on avait confié une mission assez dangereuse. Il me proposa de m'assister dans mes recherches si, de mon côté, je l'aidais à mener sa mission à bien. Le marché me parut raisonnable, aussi décidai-je de l'accepter.

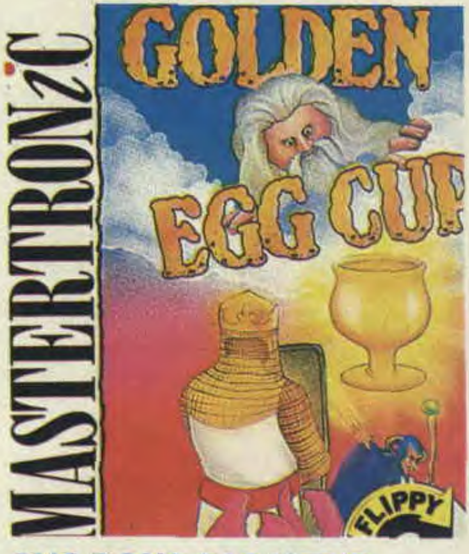
Il devait se rendre dans une zone contaminée à la suite d'un accident survenu pendant une expérience sur une nouvelle arme chimique, et récupérer six flacons de produit avant qu'ils ne se brisent. Le gouvernement lui avait fourni, pour l'aider, une combinaison permettant de résister aux radiations, mais très sensible : au moindre attouchement, elle perdait de son taux de protection. Vous voyez l'tableau ! De plus, les radiations avaient provoqué d'étranges mutations dans le coin : monstres animaux et végétaux de tout acabit, complètement en délire, étaient au rendez-vous des affreux.

Bref, ce ne fut qu'au prix d'efforts surhumains que nous parvînmes à rapporter les six flacons du dangereux produit aux physiciens inconscients qui l'avaient pondu. Eh bien, croyez-moi si vous le voulez, ils ne nous ont même pas remerciés. Pire : Rick s'est pris un blâme pour avoir révélé des secrets de la Défense nationale à un étranger. Alors moi, j'ai pris les six flacons, et je les leur ai fait boire, tous jusqu'au dernier.

ON THE RUN de FIREBIRD
Gamme Silverbird

55 %





FAIS DONC PAS L'ŒUF (HOPLA !)

Dorénavant, avec l'aide de Rick, retrouver Budget devrait être chose aisée. Ben pas tant que ça, en fait. Parce que le petit Rick, cet espèce de sxcvedf efgrkhjlfg à gjkhjg de eeetyzrucwxv à la noix m'a laissé tomber alors que nous buvions un verre à l'auberge du coin : attiré par les beaux yeux verts de la serveuse, il est parti avec elle à la première occasion. Mais ce n'est pas tout : les tourtereaux ont volé, sans doute pour payer leur voyage de noces, le coquetier doré que le dieu des aubergistes avait prêté au patron de la taverne. Et, comme j'étais arrivé avec le voleur, on me proposa soit de payer le délit à sa place, soit de le ramener pour qu'il reçoive sa punition. Devinez ce que j'ai choisi ? L'aventure me mena en Angleterre. Bien que parlant très peu la langue, je réussis à me faire comprendre très facilement, grâce à un analyseur syntaxique de fort bonne qualité qui m'avait été donné pour l'occasion. Je n'en revenais pas de la beauté des décors devant lesquels mes yeux s'écarquillaient d'émerveillement. On aurait dit un rêve.

Il me fallut quelque temps pour retrouver le coquetier doré, mais, grâce à la sagacité qui me caractérise (n'oublions pas que je suis Super Carburant, quand même), je rentrai à l'auberge, vainqueur et heureux.

THE QUEST FOR THE GOLDEN EGG CUP de MASTERTRONIC

70 %



A LA RECHERCHE DE L'INSPECTEUR BUDGET

A ce moment-là, je fus surpris par une sonnerie, aussi aiguë que dérangeante, qui me torturait les tympans. Il fallait que cela cesse, à tout prix... Je tendis une main en direction... du téléphone et décrochai. C'était Robby : "Alors, Septh, qu'est-ce que tu fous ? Tu me demandes de te réveiller à 9 heures, il est 13 heures et tu roupilles encore ! Grouille-toi de venir, y'a Pierre qui veut que tu finisses les budgets avant ce soir." "Grmmmelllmmm" répondis-je, avant de me rendormir aussi sec.

N. B. Tous les budgets présentés ici peuvent être obtenus à l'adresse suivante :
Duchet Computers
51 St-George Rd
Chepstow NP6 5LA
Angleterre
Téléphone : 19 44 291 257 80.
Oui, c'est en Angleterre, mais vous pouvez écrire ou téléphoner en français. Les budgets sont disponibles au prix de 26 francs français pièce, et vendus par lot de quatre minimum (ça fait 104 balles pour quatre softs, z'allez quand même pas rechigner, non ?). Téléphonez de la part d'*Amstrad Cent Pour Cent*, ils nous connaissent bien.

AU QUART DE TOUR

Bon, puisque Budget n'était pas au casino, je me suis dit : "Peut-être est-il parti faire quelques tours de cicruit." Après tout, c'est vrai qu'il aime aussi beaucoup les motos, et plus particulièrement les motos de cross. A peine étais-je arrivé aux abords du terrain qu'un motard complètement bourré manqua de me renverser ! Ça n'allait pas se passer comme ça : j'enfourchai la première bécane que je vis, et partis illico à sa poursuite. Le circuit accidenté, les autres concurrents... tout ça ne comptait plus pour moi. La griserie de la vitesse m'avait même fait oublier pourquoi j'étais monté sur cette bécane d'enfer. Mon seul but était maintenant d'arriver le premier à la ligne d'arrivée... Faut dire que j'avais eu de la chance : ma moto répondait du tonnerre, et je sentais bien qu'elle avait quelques chevaux dans le ventre. Je remontais peu à peu le flot des concurrents, et soudain ! Qu'aperçus-je ? Juste en dessous de moi, dans la deuxième moitié de l'écran, un mec tentait de me dépasser. Serait-ce Budget ? Non, rien d'autre qu'un petit frimeur qui pensait pouvoir me coiffer au poteau. C'était



mal connaître Super Carburant : un petit coup d'accélérateur bien placé dans la dernière ligne droite, et je franchissais la ligne d'arrivée avec plusieurs longueurs d'avance sur lui. Il voulait absolument prendre sa revanche, alors on a refait plusieurs tours ensemble, chacun choisissant son terrain à tour de rôle. C'était super, on a beaucoup ri.
Mais malgré ça, toujours pas de Budget en vue.

KICKSTART II de MASTERTRONIC

70 %

BE BOP A DOODAH

Chemin faisant et alors que je survolais un monde étrange, j'aperçus un petit garçon qui fuyait d'horribles monstres qui, apparemment, ne lui voulaient pas que du bien. Tant pis pour Budget, le devoir d'un super héros est avant tout d'aider les gens en détresse. Je fonçai donc dans la mêlée, et, après que j'eus donné quelques baffes aux affreux, le gamin, encore tout tremblotant, me raconta son histoire : "J'm'appelle Thingy, snif, et j'ai cassé mon Amstrad. Mes parents sont si pauvres, snif, ils s'étaient endettés pour me l'offrir, alors je veux pas qu'ils, snif, l'apprennent. Je suis venu ici pour récupérer les pièces, snif, électroniques qui me permettront de le réparer, snif, sans que mes parents s'aperçoivent de quelque chose. Et puis soudain, j'ai vu ces monstres, snif, qui arrêtaient pas de crier doodah ! doodah ! Alors je les ai baptisés les doodahs. Au début, tout allait bien, mais quand j'ai, snif, commencé à ramasser des trucs, il se sont fâchés et depuis, ils me poursuivent. S'il vous plaît, m'sieur le Super Héros, vous pourriez m'aider à réparer mon Amstrad ? Snif."
"Ça va pas la tête", lui répondis-je en lui filant deux baffes. "Débrouille-toi tout seul". Sur ce, je m'envolai vers de nouvelles aventures. J'ai horreur des gamins qui pleurnichent sans arrêt.

THINGY AND THE DOODAHS de FIREBIRD
Gamme Silverbird

20 %



B

LES DEUX DOIGTS DANS LA PRISE

Ces derniers mois, j'ai gâté tous les barbares en herbe : gros bras, guitaristes et avalanches métalliques. Pour ce numéro, à une exception près (les soiffards Soldat Louis), place aux musiques colorées à base de claviers, samplers et autres *machines diaboliques.*

COULEUR DU MOIS : HOUSE



L'ouragan nous arrive d'Angleterre. Une véritable razzia rythmique à l'assaut de nos tympans. La House, plus rapide qu'un missile, a déjà ses disques cultes, ses stars, ses ramifications et ses intégristes. Ce style a été créé à l'origine par la nouvelle génération de musiciens de Chicago, jaloux du succès de la Gogo de Washington, du son Prince de Minnéapolis ou du disco new-yorkais. Ils ne se doutaient pas que le mouvement prendrait une telle ampleur en Angleterre, les hymnes *Moove Your Body* ou *Jack The Groove* ayant séduit toute une génération de DJ's et de musiciens britanniques.
Profitant des nouvelles machines performantes et de moins onéreuses, les bidouilleurs blancs de l'ère Midi ont récupéré la House, comme l'avait déjà fait les groupes anglais des années soixante (Beatles, Rolling Stones, Who...) avec le rythm'n blues. Pour les néophytes, sachez que la prise Midi, d'invention très récente, permet de connecter ensemble un ordinateur et des synthétiseurs. Une véritable révolution dans le monde de la musique électronique. Armés de leurs synthétiseurs et de leurs samplers, qui permettent d'enregistrer (échantillonnage), de travailler et de rejouer nimporte quel son, les nouvelles stars de la House ont ainsi fait un gigantesque pied de nez à l'industrie musicale en plaçant leurs tubes bidouillés au sommet des hit-parades européens.
Le premier choc a été *Pump up The Volume*, de Marss (Virgin), un rythme obsédant, un clip diabolique et des samplings partout. Ensuite, les Beatmasters ont explosé avec *Rock da House* (Mute-Virgin), son piano envoûtant et son clip tout en animations hoquetantes. Notons que les Beatmasters sont associés à Cookie Crew, deux chanteuses rap de la banlieue de Londres. Grand intérêt de la House, les titres se succèdent à une vitesse foudroyante. Impossible de perdre le rythme. Voilà déjà le nouveau Beatmasters, *Burn It up*. Pouc tchi, pouc tchi, pouc tchi. Mes préférés : *S-Express* (Mute-Virgin), leaders de l'Acid House. Eux puisent leur inspiration dans le meilleur des année 70 : le Philadelphis sound, qui, comme la House, se basait sur un rythme de charleston ouvert obsédant, le Rare Groove et les premiers groupes disco comme B.T. Express. Visuellement, les musiciens de S-Express ont aussi digéré les modes vestimentaires psychédéliques et glitter, pantalons à pattes d'éléphant, velours et platform boots (chaussures à talon compensé), emmenés de voix de maître par leur chanteuse, Chilo. Leur titre fétiche, c'est tout simplement *Theme From S-Express*, mais le nouveau, *Superfly Guy*, pointe déjà le bout de son beat.
La House nous réserve pour les mois à venir d'autres surprises juteuses. Yazz and The Plastic Population mettent les points sur les i avec *The Only Way is up*, que l'on pourrait traduire par "Un seul mot : debout"). Découvrez Yazz et son physique ravageur (Phonogram). Citons aussi Bomp The Bass et leur Megablast, ainsi que les Timelords, qui pourraient



bien être le groupe préféré de Kit de K2000, puisqu'ils ont fait chanter une voiture sur leur *Doctor in The Tardis* !
En France, quelques disques vous feront danser au rythme House. Le groupe Rap Two a samplé un discours du général de Gaulle, le fameux "Je vous ai compris..." sur fond de séquences métronomiques, avec cris de chameaux en bonus. Le morceau s'appelle *la Voix du Général* (CBS). Batman, dont se fête actuellement le cinquantième anniversaire, a eu aussi les honneurs du genre. C'est *Bathouse* (Polydor). Enfin, je citerai rapidement (étant mal placé pour en parler) la sortie d'un disque réalisé par un membre de la rédaction d'*Amstrad Cent Pour Cent*, *America*, par Matt Murdock, qui allie rythme house et guitares glitter vengeresses (*Romance Mélodie* - Phonogram).

MACHINES DU MOIS : MUSIQUE INDUSTRIELLE

Tous les savants fous de la nouvelle musique électronique ne se sont pas jetés sur les plaisirs de la House. Certains ont choisi une voie plus sombre et pessimiste. La musique industrielle prend ses sources dans l'esthétique des machines et des sons urbains (marteaux piqueurs, usines ronflantes...). Au départ mouvement marginal, le rock industriel a largement inspiré la pop actuelle, qui lui doit notamment ses énormes sons de batterie qui exaspèrent tant votre grand-mère. Certains groupes comme Depeche Mode ont favorisé l'explosion de ce mouvement. Un groupe belge persiste dans ce style, sans faire aucune concession aux modes ou au succès. Et justement, le succès vient à la rencontre de Front 242, dont le prochain clip sera d'ailleurs réalisé par Anton Corjbin, vidéaste habituel des Depeche Mode. Comme les rois de la House, Front 242 triture les sons, obtenant un résultat au premier abord surprenant, mais qui vous deviendra vite indispensable (45 t. *Headhunter* - New Rose).



Les Young Gods sont eux aussi passés maîtres dans l'art de bien utiliser le sampling, réinjectant dans leurs chansons tous les sons qu'ils ont appréciés. Derrière la voix habitée du chanteur et les délires électroniques, le rock'n roll et ses murs de saturation reprennent le dessus. Ecoutez ce groupe suisse qui, comme ses compatriotes Yello, commence à s'imposer en Grande-Bretagne (maxi *l'Amourir*- Play it again Sam).
J'aimerais aussi vous signaler l'existence de deux compilations, *Electronic Body Music*, dominée par la présence sauvage de Front 242, et *The House Sound of London*, vol. IV (Barclay), démesurée, dansante à s'en rouler par terre, et qui, par bien des côtés, rejoint l'aspect robotique du son industriel.

GROUPE DU MOIS : THE GAME

De plus en plus de groupes français possèdent maintenant une dimension européenne. The Game pourrait ainsi être un groupe anglais, jouant un rock qui ravira les fans de Simple Minds ou des Psychedelic Furs. Leur premier 45 tours, Walk Away (Comotion), séduit en finesse, porté par la voix chaude et nuancée de Marc Dimitri, et s'envole grâce à un sublime piano lyrique. Un bon moyen de patienter jusqu'à l'album de The Game.



EXCEPTION DU MOIS : SOLDAT LOUIS

Dans cet océan de samplers et d'ordinateurs, je me sens obligé de vous parler de l'antithèse de la musique électronique : Soldat Louis, un groupe breton qui vient de faire les premières parties françaises de Renaud, et qui préfère le rhum aux octets et les chansons de marins aux rythmes industriels. Leur album parle de terribles cuites et de sirènes faciles, et leurs guitares lorgnent souvent du côté du rock sudiste. Prenez une bière, et embarquez-vous dans l'album de Soldat Louis (*Squatt* - CBS).



DERNIERE MINUTE

Je vous ai récemment parlé de la sauvageonne Lita Ford. Ne la ratez pas le 28 novembre au Zénith, à Paris, en première partie de Bon Jovi.

Si vous vous intéressez à la musique assistée par ordinateur, n'hésitez pas à vous plonger dans *Keyboards Magazine*, mensuel de qualité.

Enfin, ECOUTEZ ABSOLUMENT la dernière chanson de Bobby Mc Ferin, *Don't Worry, be Happy*, qu'il a enregistrée tout seul, avec un seul instrument, sa voix, qui fait le rythme, les harmonies... Il chante tout, et c'est beau !



INVITE DU MOIS : ARNO

Pour ce mois de novembre, nous vous proposons dans ce numéro 9 les illustrations d'Arno, créateur talentueux de la série *Alef-Thau*, dont sort actuellement le quatrième volet, *le Seigneur des illusions*. Une bonne raison pour l'interroger, couteau sous la gorge.

Amstrad Cent Pour Cent : Question classique, mais instructive, comment en es-tu arrivé au dessin ?

Arno : J'ai commencé tout petit. Mon père, très réac, ne voulait pas que je lise des BD. En plus, ayant passé mon enfance en Amérique du Sud, où ce genre de littérature est tout de même moins courant qu'en Europe, nous réalisions avec mon frère les BD que nous ne pouvions lire. Arrivé en France, j'ai fait les Arts-Déco, à Paris. J'ai raté le concours, et cela m'a incité à présenter mes dessins aux éditeurs.

A. CPC : Tu as ainsi intégré l'équipe *Métal Hurlant*...

Arno : Oui, et tant mieux... C'était le journal que je préférais, dans lequel j'avais découvert Moebius. Jean-Pierre Dionnet a commencé à me faire dessiner des petites histoires pour les numéros spéciaux.

A. CPC : Comment s'est passée la rencontre avec Jodorowsky, cinéaste mythique, philosophe et scénariste d'*Alef-Thau* ?

Arno : A l'époque, je subissais l'influence de Bilbo le Hobbit (NDLR : Que les amateurs de Bilbo se jettent sur le soft d'aventures portant le même nom, sorti il y a quelques années chez Melbourne House), et j'avais présenté à Dionnet une série d'illustrations inspirées du roman de Tolkien. Je cherchais un scénariste pour créer une série dans le genre. Jodorowsky, lui, travaillait sur l'*Incal*, avec Moebius, et voulait écrire pour un inconnu. Il s'est tout de suite passé quelque chose entre nous, Jodo étant né au Chili et ayant habité au Mexique... l'Amérique du Sud était notre lien. On travaille d'aillleurs ensemble en espagnol.

A. CPC : De quelle manière procédez-vous ?

Arno : Jodo me raconte l'histoire, que j'enregistre sur bande. Certaines choses sont très précises, d'autres plus floues. Ensuite, à moi de me débrouiller pour le découpage et la mise en forme. Au départ, c'était très dur. Quand Jodo critiquait mon travail, il donnait ses raisons, mais jamais de solution.

A. CPC : D'où vient le personnage d'Alef-Thau ?

Arno : Jodorowsky adapte ses héros à la personnalité des dessinateurs avec lesquels il travaille. John Difool, le privé qui devient très pur, c'est Moebius. Alef-Thau, l'enfant tronc, c'est moi : je n'ai pas vraiment confiance en moi, je me construis petit à petit. Je me suis marié, Alef a connu l'amour, j'ai eu une petite fille, Diamante est redevenue bébé... J'ai un véritable scénariste/psychiatre.

A. CPC : Y a-t-il des BD qui t'ont particulièrement marqué ?

Arno : Tintin, une des rares que je pouvais lire en Amérique du Sud. En fait mon idéal, c'est de mélanger l'influence Moebius et la simplicité d'Hergé. Sinon, j'aime beaucoup Cabanes, Max et Ouin.

A. CPC : Es-tu publié à l'étranger ?

Arno : *Alef-Thau* est sorti notamment en Espagne, Allemagne, Suède, Hollande, et a été publié aux Etats-Unis dans *Heavy Metal*.

A. CPC : Tes projets ?

Arno : Il sort bientôt chez Gilou un livre d'illustrations, Kriegspiel, construit autour du personnage d'Anton Six (NDLR : Anton Six est un excellent album d'Arno/Bocquet sorti cette année chez Albin Michel). Et puis, il me faut penser au cinquième épisode d'Alef-Thau, qui s'appellera l'*Empereur boîteux*.





ALBUM DU MOIS : LE SEIGNEUR DES ILLUSIONS - ARNO/JODOROWSKY

Alef-Thau, l'enfant tronc, a enfin retrouvé ses membres, mais reste borgne. La superbe Diamante est elle redevenue bébé, un bébé dont la croissance est tout de même trois fois plus rapide que la normale. Les rapports entre les deux personnages vont s'inverser, Alef-Thau se chargeant de s'occuper et de veiller sur la petite fille. Tout irait pour le mieux si Hogl, personnage clé de la saga, ne s'était fait posséder par d'obscures forces du mal. A l'aide de hordes de hombies verdâtres, il attaque ses anciens compagnons.
Le Seigneur des illusions (Humanoïdes Associés) reste dans la lignée des albums précédents de la série : un zeste de mysticisme, une pincée d'action et de maniement d'épée, des personnages attachants (comme le lutin Holibanoum) et des dessins toujours aussi sublimes et efficaces. Aucune déception possible.

SURPRISE DU MOIS : LA CREVE- RIFF REB'S/J.NORMAN

Quel objet ! Couverture et maquette impeccables. Présentation originale et luxueuse. Et quel souci du détail ! Jusqu'aux folios (numérotation des pages) ornés d'une tête de mort. Voilà, plus qu'une BD, un livre que l'on se surprend à caresser, à feuilleter, ou à offrir. En plus, "détail" qui a son importance, l'histoire se laisse dévorer : un futur (proche ?) voit le retour de la barbarie nazie, menée par un général créateur d'une armée de zombies sans cerveau (mais à l'appétit vorace). Difficile de résister aux armes chimiques et aux tanks destructeurs ; ne restent que la mort, le combat ultime, la Crève. Riff Reb's, très influencé par les comics américains, dessine à merveille les scènes choc et s'affirme ici comme un très grand (Glénat).



ET POUR QUELQUES IMAGES DE PLUS

La quête du Graal n'a pas fini d'inspirer les scénaristes en tout genre. Cothias et Rouge la racontent en images d'une manière réaliste, essayant de retrouver les caractères subtils de Merlin, Keu, ou Perceval. Les amateurs d'histoire apprécieront. (*Les Héros cavaliers/la Grande Ourse*, Glénat).

C'est l'un des événements de la rentrée, *Peut-on fumer après la mort* ?, nouvel album de Martin Veyron, qui fait une nouvelle fois évoluer son héros Bernard Lermite dans un nuage de subtilité. Martin vit sa vie comme dans un rêve, allant même jusqu'à prendre la place d'un milliardaire du tabac mort à ses pieds (Albin Michel).
Avec *Humour noir et Hommes en blanc*, Serre avait réussi un monument de drôlerie médicale, d'ailleurs largement récompensé par un succès colossal. Il récidive avec *Rechute*, ou comment rire jaune avant de se rendre chez le dentiste, chez le kiné ou sur la table d'opération (Glénat).

Je finirai en souhaitant un anniversaire, les cinquante ans de Batman (naissance en juin 1938). Une bonne raison pour se plonger dans le nouvel événement lié à l'homme chauve-souris, le Joker, réalisé par les deux génies anglais Brian Bolland et Alan Moore. Batman en prend pour son grade et *le joker* est toujours plus sordide et malsain. C'est à lire absolument, dans les pages d'*USA Magazine*. J'oubliais, en parlant de sup'héros, Arnold Schwartzenegger, modèle adulé de Sined le barbare, incarnera très prochainement à l'écran le mythique Sgt Rock. Damn !



HEROS DU MOIS : JO ENGO - OPERATION DU TROISIEME TYPE

Jo Engo mène une petite vie bien tranquille. Présentateur télé le jour, gentil fils à sa môman dans son château la nuit. Jusqu'au jour où le fils du chef de l'univers le choisit parmi tous les hommes pour devenir immortel, tout-puissant, et, surtout, pour faire le bien sur la terre. Une tâche bien difficile pour le pôvre Jo Engo, qui va faire catastrophe sur catastrophe. Un cataclysme par-ci, une ville rasée par-là, vraiment, Jo n'assure pas un caramel



mou. Par contre, l'esprit tordu qui a conçu pareille histoire, Denis Frémond, mérite toutes nos félicitations : Jo Engo est sacré héros de l'année 1988, à égalité avec Raymond Calbuth (Albin Michel).

Patrick GIORDANO



DU RIFIFI SUR JARMILA de Max

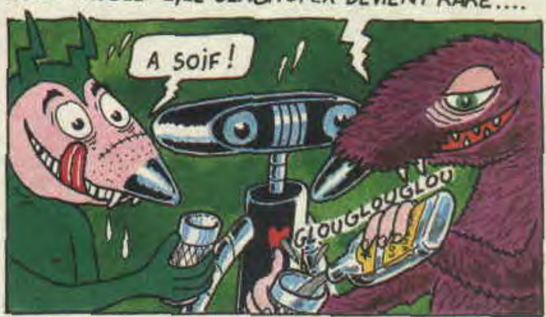
MAIS APRÈS TOUTES VOS GALÈRES VOUS ALLEZ ÊTRE BIEN ICI, VOUS ALLEZ VOUS FAIRE DU PISTULON !... ON PARTAGE TOUT ICI, EN PARTS ÉGALES. VOUS REPARTIREZ CHEZ VOUS PLEINS DE POGNON !!...



COOL LE BOSS? JE NE SAIS PAS SI C'EST LE MOT QUI CONVIENT MAIS IL EST PAS MAL VU LE PRIX QU'ON L'A PAYÉ, IL ASSURE .....



BIEN SÛR... JE VAIS VOUS RACONTER, AVANT SUR JARMILA TOUS LES BRACONNIERS CHASSAIENT LE GERBITOPEX POUR LEUR PROPRE COMPTE ET ON N'ARRÊTAIT PAS DE SE TAPER DESSUS ET PUIS ON EN A EU MARRE, ON A VOULU S'ASSOCIER ET IL NOUS FALLUT UN CHEF !... ON DÉCIDA D'EN ACHETER UN À LA "SIRIUS UNLIMITED" ET DEPUIS TOUT BAIGNE, NOUS SOMMES TOUS RICHES !!.. SEUL PROBLÈME, LE GERBITOPEX DEVIENT RARE....





...ET IL A ÉTÉ COOL, LUI, AVEC VOUS.... D'HABITUDE, LES PETITS BRACONNIERS DE VOTRE GENRE, IL LES TRUCIDE !.. IL VEUT AVOIR LE MONOPOLE DE LA CHASSE DU GERBITOPEX... ENFIN !.. COMME IL N'Y A RIEN À FOUTRE ICI ET QUE LA BOUTEILLE EST VIDE, ÇA VOUS DIRAIT DE CHASSER LE NYAGOSTOPODE ? C'EST RIGOLO COMME TOUT !...





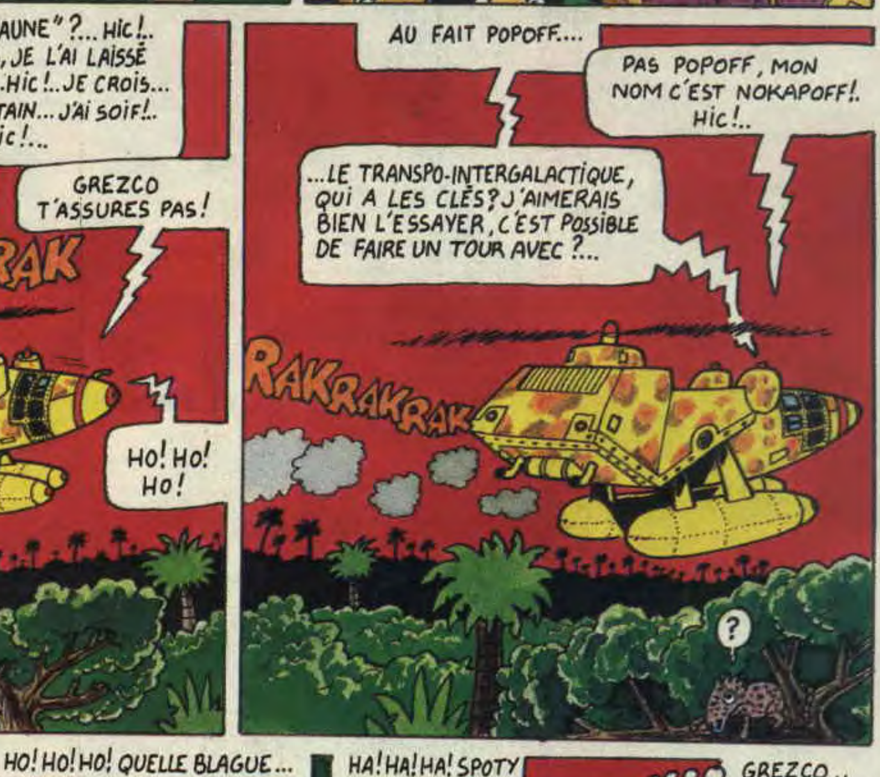





BRATRAKRAKRAKRAK
ON VA BIEN S'ÉCLATER... Hic!..


TU ES SÛR QUE TU VEUX PILOTER ?.. TU AS L'AIR UN PEU .... EUH ?.. FAIT !!...
HO! HO! HO! JE SUIS RAIDE FAIT ET JE PILOTE TOUJOURS RAIDE DÉCHIRÉ ...HIC!...


AU FAIT, GREZCO.... QU'EST-CE QUE TU AS FAIT DE "BILLE JAUNE" ?... OÙ EST-IL ?...
BURP!..
"BILLE JAUNE" ?... HIC!.. SAIS PAS, JE L'AI LAISSÉ AU LABO..HIC!..JE CROIS... HIC!.. PUTAIN... J'AI SOIF!.. HIC!...
GREZCO T'ASSURES PAS!
RAKRAKRAK
HO! HO! HO!


AU FAIT POPOFF...
PAS POPOFF, MON NOM C'EST NOKAPOFF!. HIC!..
...LE TRANSPO-INTERGALACTIQUE, QUI A LES CLÉS? J'AIMERAIS BIEN L'ESSAYER, C'EST POSSIBLE DE FAIRE UN TOUR AVEC ?...
RAKRAKRAK
?


FAIS GAFFE NOKAPOFF, SI SPOTY DEMANDE ÇA, C'EST QU'IL VEUT LE TAXER ET SE CASSER AVEC POUR ALLER VOIR SA FLOX! HA! HA! HA!.. HIC!.. CE CON EST AMOUREUX.. J'AI SOIF. YA RIEN À BOIRE ?.. HIC!...


HO! HO! HO! QUELLE BLAGUE... DE TOUTE FAÇON IL N'Y A QUE LE BOSS QUI CONNAÎT LA COMBINAISON DE L'ANTI-VOL!.. HIC!..


HA! HA! HA! SPOTY TU TIRES UNE DE CES GUEULES... HIC!..
GREZCO ENFOIRÉ !!. TU VAS ME LE PAYER!!
WOAH!!. REGARDEZ LE BEAU NYAGOSTOPODE!.. HO! HO! HO!.. HIC!..
SKRUNTCH
GLOOP
GLUP
24

(A suivre...)